
COBERTURA ELECTRONIC GAME SHOW 2006
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Precio
$25.00 M.N.
0 10722 27638 6 12
Año 15 No.12 Exhibir hasta 26/12/2006
XV AÑOS
NINTENDO POWER
POKÉMON RANGER
CHILDREN OF MANA

SUMARIO


26


32

ESTE MES REVISAMOS

NINTENDO POWER

Fiesta de aniversario


14


Reporte **EGS 2006**
36


54



Póster doble

Este mes te presentamos un póster doble que te llevará desde el Lejano Oriente en **Red Steel**, hasta la fantástica batalla de los héroes de Marvel.

¿Qué hay dentro de...?

Muchas veces terminas un juego pero, ¿has descubierto todos los detalles alternos que tanto le agradan a los programadores? De este tema te platicaremos en esta sección escrita por Spot.

68



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 15 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre 2006. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Íñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300, Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 784364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910. Fax: (571) 310-6910 ext. 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910. Fax: (571) 310-6910 ext 115. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



EDITORIAL

AÑO XV No. 12 DICIEMBRE 2006

Club Nintendo cumple 15 años. Se dice fácil, pero hemos publicado mensualmente, de forma ininterrumpida, la revista que desde que nació ha sido número uno en su género. En total son 181 ediciones, aunque a esta cifra habrá que sumarle las ocho especiales que hemos elaborado para ti a lo largo de estos años.

Muchas personas han sido parte de esta revista. Algunos con un paso importante dentro de la historia de Club Nintendo y otros con un paso corto, pero con gran valor. Hasta ahora sólo nos mantenemos cuatro de aquel equipo de trabajo que inició el proyecto llamado Network Publicidad. Gus, Pepe, Frank y Toño somos los que hemos visto pasar gran parte de nuestra vida dentro de esta revista. Los años transcurren, pero la emoción de trabajar en una edición nueva mes con mes, es la misma. No hemos perdido ese gran sentimiento por los videojuegos y menos por Nintendo, la compañía que nos ha dado tantas alegrías en estos 15 años. Así bien, con un equipo totalmente diferente al de los inicios de Club Nintendo, estamos aquí cumpliendo un año más.

Ten por seguro que siempre nos enfocaremos a trabajar sin ver a los demás, sin importar los juicios que recibimos con el afán de desprestigiar nuestra labor, y aguantando comentarios, parodias sarcásticas y en algunos casos críticas editoriales. En fin, aquí está Club Nintendo más fuerte que nunca, con nuevas ideas, con nuevas propuestas como CN para tus oídos, el Podcast que surgió antes que los demás y que ha sido del agrado de muchos de ustedes y con muchas cosas más. Dejamos ahí la marca de nuestros primeros 15 años, con el primer programa de videojuegos en TV, con las primeras presentaciones masivas, con ocho ediciones especiales, con el mayor tiraje, con la más alta venta, con la mayor cobertura y con muchas, pero muchas cosas más. Una referencia de cómo debe llevarse una revista a estas alturas.

Continuaremos trabajando para seguir siendo la MEJOR REVISTA de Nintendo en América Latina, con lectores desde Argentina hasta nuestro México, sin dejar de mencionar a nuestros seguidores de Norteamérica. Gracias a todos ustedes por seguir con nosotros, por apoyarnos y expresarnos su afecto en dondequiera que nos encontramos. Para todos ustedes esta edición de aniversario con el reporte de nuestra celebración y del Electronic Game Show. Gracias también a Nintendo de América por estos 15 años de alianza para publicar la revista OFICIAL.

De parte de todo el staff de Club Nintendo: Gus, Pepe, Axy, Spot, Frank, Panteón, Crow, Master, Marvin y Toño recibe un gran saludo, deseando que cumplas muchos más años como lector de CN.

¡Disfruta esta edición!



Ilustración: Lisandro Contreras







Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com



La imagen





SNK arranca con el pie derecho al traernos esta gran colección de **Metal Slug** para Wii. Lo mejor de todo es que se trata de la primera vez que llega esta popular saga a una consola casera de Nintendo, puesto que hace unos años tuvo una aparición en el GBA.

En **Metal Slug Anthology** encontrarás seis de las mejores entregas de este título de acción y, por supuesto, serás capaz de utilizar el control remoto del Wii para generar las acciones menos imaginadas, dando como resultado una plena renovación de la franquicia. Si quieres enterarte de cuáles son los juegos disponibles y qué ventajas hay para el Wii, checa el articulo de la...

...página 82



¡Qué onda, Club Nintendo! Felicidades por los quince años, espero y sigan muchos más con nosotros, sus asiduos lectores. Bueno, el motivo de mi carta es para preguntar acerca de **The Legend of Zelda: Twilight Princess** y mis dudas son las siguientes:

1. En **Twilight Princess** para Wii he notado que la voz de **Link** no parece ser la misma que se conoce desde **Ocarina of Time**, aunque tiene cierto parecido. ¿Es la misma o es otra con una similitud casi igual? Y es que en los videos que he visto de la versión para GCN sí es la misma voz desde **OoT**.

2. ¿A qué se debe el cambio en el porte de la espada en los brazos de **Link**? Es que en la versión Wii, **Link** la porta en su brazo derecho y en la de GCN sigue en su brazo izquierdo, o es porque nosotros vamos a portar el Wii remote en nuestro brazo derecho y nos sería algo raro que **Link** usara el brazo izquierdo para atacar y nosotros el derecho.

Isidro Iván Pérez Chavarría
Gómez Palacio, Dgo.

La voz de **Link**, o mejor dicho sus exclamaciones, sí han cambiado. Antes se tenía el timbre como de adolescente y para **Twilight Princess** se modificó de tal manera que el héroe de gorro verde sonara más adulto. Quizá fue porque la más reciente aventura de **Link** tiene un aspecto más oscuro y maduro, lleno de detalles sombríos que se prestan –supongo- para darle una edad mayor al personaje estelar. Tanto la versión del GameCube como la de Wii conservan la misma grabación de voz; de hecho, el cambio más notorio es el control.

Link siempre mostró una postura zurda en el momento de blandir la espada en las historias previas al Wii, pero en esta edición se cambió debido a que cuando tú tomas el control remoto en tus manos, generalmente lo haces con la derecha y se vería raro que el personaje realizara el movimiento con el brazo opuesto al tuyo. Claro que esto se podría solucionar con un ajuste en los controles donde definas si eres diestro o zurdo, pero al menos esto no ocurre por ahora. En el caso del GameCube, allí no hay tanto problema, ya que basas las acciones en botones y no en movimientos de tu brazo.

¡Hola, **Doctor Mario**! Antes que nada quiero felicitarlos por la revista tan genial que tienen, y aunque es la primera vez que escribo, me gustaría que publicaran mi carta y resolvieran algunas preguntas:

1.- En el número del Wii leí que la consola sería compatible con los juegos del GameCube. ¿Será para todos o sólo los juegos nuevos?; y si no son compatibles, ¿sacarán un **Resident Evil 4** para el Wii?

2.-En la parte final de la edición del Wii, noté que uno de los juegos que Capcom desarrollará para la nueva consola lleva por nombre **Resident Evil Series**; ¿me podrían informar qué contendrá y para qué fecha saldrá?

3.- ¿Hay diferentes finales para **Resident Evil 4**? O siempre es el mismo, ya que lo pasé dos veces y me salió el mismo donde se van en la lancha y así nada más termina.

4.- Vi en Internet que el nuevo juego de **Mortal Kombat** que saldrá para el Wii llevará como nombre **Mortal Kombat Earth Realm Shadow Blood**; ¿es cierto?; ¿para cuándo saldrá?

Eso es todo. Por último sólo me queda felicitarlos y decirles que el control del Wii es muy innovador y que se ve que lo hacen por amor a los videojuegos, no como otras consolas, que solamente le ponen un número más al nombre y le dan otra forma pero continúan con el mismo control que las dos consolas anteriores.

Jorge Raúl Cruz Juárez
Vía correo electrónico

Gracias por tus comentarios, Jorge. Claro que todos los juegos de GameCube son compatibles con el Wii; podrás jugar desde **Luigi´s Mansion** hasta **Twilight Pincess** sin ningún problema. **Resident Evil 4** no está contemplado para el Wii, pero para fortuna de todos nosotros, Capcom ya hizo oficial el nombre del primer título de la saga de zombis que llevará por nombre **Resident Evil: Umbrella Chronicles**. En esta nueva edición (exclusiva para Wii) se narrarán las acciones vividas por los personajes principales de la serie que jamás se vieron dentro de la línea de juegos original; podrás ver a **Leon Kennedy, Chris Redfield, Jill Valentine** y otros más.

El final de **Resident Evil 4** no tiene variantes, pero lo que sí te gratifica después de las horas de juego es la posibilidad de comprar nuevas armas y obtener todos los minijuegos que se agregan cuando finalizas la aventura. (Mercenaries y Assignment Ada).

Midway hizo el anuncio oficial de que la franquicia de **Mortal Kombat** ya tiene su primer candidato para estrenar el Wii; se trata de **Mortal Kombat Armageddon**, que por cierto contará con detalles extra (como carreras de go-karts) que le darán diversidad al no limitarse a las peleas. El gran equipo de desarrollo de Midway ya está trabajando duro en este proyecto, pero aún no se ha revelado una fecha de lanzamiento definida; si nos enteramos de algo, no dudaremos en publicarlo.

Armageddon será el primero de la serie de **Mortal Kombat** en aparecer en el Wii y contará con una forma más compleja de crear los fatalities, poniendo más reto al combate.



¡Hola, **Dr. Mario**! Te escribo por dos motivos. Hace varios meses me compré el **Mario Kart DS**, con la ilusión de poder jugar en modo Wi-Fi. Fui a un *hotspot* donde un amigo me dijo que él había jugado **Mario Kart** Wi-Fi; sin embargo, al ir allá no se pudo y me apareció mi respectivo número de problema; a los pocos días se instaló en mi casa red inalámbrica, pero tampoco se pudo y apareció el mismo # de problema.

Me metí a la página de asistencia Wi-Fi y escribí mi respectivo # de problema; ahí había 3



posibles razones: una era con respecto a la Macintosh *setting*. Como no tengo Macintosh, la descarté; la otra se trataba de compatibilidad con el ruteador inalámbrico, el mío es 2wire (todos compatibles, por lo tanto, también la deseché); y la tercera eran problemas de la *Wep Key* (según tengo entendido, ésta se encuentra debajo del ruteador inalámbrico), y aunque la escribí, sigo sin poder conectarme y no sé qué más hacer.
El otro motivo es una duda que tengo con respecto al Wii. Hace mucho tiempo, cuando todavía se le llamaba Revolution, leí en un lugar que no recuerdo (sospecho que fue de algún número de sus revistas) que el Wii o Revolution iba a tener un modo de juego on-line de hasta 64 jugadores, creo, y quisiera que me aclararas la duda sobre si es verdad.

José Pablo Tapia
Querétaro, Qro.

Hay muchas razones por las cuales la conexión Wi-Fi no logra ser satisfactoria; uno de los casos comunes es por el bloqueo de puertos o el *Firewall* que algunos establecimientos o compañías ponen en sus redes para evitar el mal uso de su conexión. También se puede tratar de que el establecimiento a donde fuiste requiere de una clave para entrar a navegar; allí es prudente que le preguntes a los encargados del sitio para que te den acceso y así puedas jugar libremente. Por otro lado, cuando estás en casa y utilizas tu módem inalámbrico para conectarte, primero que nada debes configurarlo para que comparta la red y se ajuste a las requieres del NDS; generalmente necesitas habilitar la difusión SSID y la seguridad de red inalámbrica, autentificándola como WEP-Shared.
Efectivamente, Pepe, el Wii (anteriormente conocido como Revolution) es compatible con redes y podrás conectarlo a Internet para que, de forma automática, se mantenga actualizado y tengas acceso a numerosos programas dentro de la opción Wii Channels. Ahora bien, ¿habrá juego masivo en línea? Sabemos que Wii nos ofrecerá diversos títulos con capacidades de juego en línea, pero cuán masivos serán todavía no se ha especificado, ello depende del tipo de juego y de las compañías. Por el momento sólo se ha anunciado que **Super Mario Strikers Charged** y **Batallion Wars II** contarán con opción de juego en línea; en cuanto sepamos para cuántos jugadores, no dudaremos en decirles.

¡Hola de nuevo, **Mario**! Ya es como la sexta vez que te escribo y en ninguna me has contestando mis preguntas; espero que esta ocasión sí lo hagas. Mi pregunta es la siguiente: ¿la diadema para el Nintendo DS es sólo un rumor o sí va a salir a la venta? De ser real, ¿cuándo sale en América? Y mi otra duda es: ¿cuándo saldrán los juegos de **Pokémon Diamond** y **Perl** en América? Adiós y espero me contestes mis dudas.

Luis Joel Mújica Flores
Vía correo electrónico

La diadema ya está disponible desde hace un par de meses en Japón y se trata de un audífono/micrófono monoaural (de un solo canal) que conserva la estética vista en el Nintendo DS Lite, con un estilo minimalista y práctico que lo convierte en un accesorio plenamente móvil y perfecto para complementar tus juegos como **Metroid Prime Hunters** o el nuevo **Pokémon Pearl & Diamond**. Este dispositivo aún no tiene fecha para el mercado americano, pero no dudamos que pronto llegue a nuestros terrenos. Y hablando de los juegos de **Pokémon**, éstos (**Pearl & Diamond**) no han tenido una fecha definitiva para nuestro continente; sin embargo, pensamos que será para finales de año cuando aparezca esta nueva aventura para los fans de los pequeños monstruos.

PREGUNTA DEL MES

¿Wii Points? ¿Qué son?

¡Hola, **Mario**, qué tal! Tengo muchísimas dudas, que no me dejan dormir; por favor, ayúdame. ¿Qué son los Wii points? ¿Para qué servirán? ¿Cómo y donde los venderán? Porque vivo lejos. ¿A cuánto equivaldrán? Es todo por ahora, **Mario**. Espero tu respuesta.

Omar Alberto Narváez López
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Omar! Los Wii Points son como la moneda virtual que rige las compras que hagas para la Consola Virtual o cualquier otra opción que se incluya dentro de Wii Channels. Éstos te servirán, por ejemplo, para comprar los juegos de NES, SNES, N64, Sega Genesis y TurboGraphx 16 y el recién anunciado MSX.
Un punto equivale a un centavo de dólar, es decir, con 500 puntos podrás comprar un juego de NES (equivalente a cinco dólares), mientras que para Super Nintendo requieres de 800 puntos, y para Nintendo 64 bastará con 1000 Wii Points. Claro que lo anterior obedece a lo establecido en el mercado estadounidense; para el resto del continente no se han fijado costos y, hasta donde sabemos, la compra de dichos puntos será llevada a través de una tarjeta de crédito o en su defecto vía unas tarjetas de prepago, como lo hace actualmente Apple para las ventas de canciones a través de su software de iTunes. Es probable –no seguro– que las tiendas departamentales nos aproximen este servicio –el de las tarjetas–; no obstante, no hay nada oficial, así que tendremos que esperar hasta que se dé un anuncio oficial por parte de Nintendo.



Se ha dicho que mes a mes se publicarán nuevos títulos para la Consola Virtual; todos ellos serán comprados con los Wii Points y podrás almacenarlos en las tarjetas de memoria del Wii.

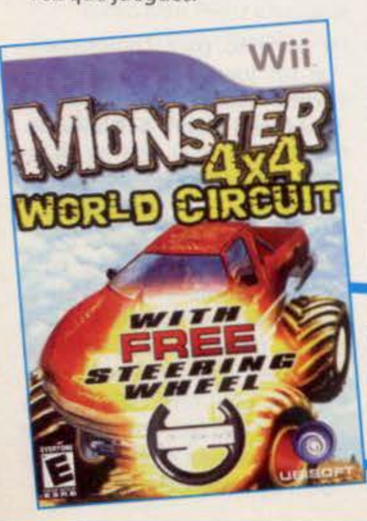
Cada vez el Nintendo DS se va convirtiendo en un sistema que alcanza nuevas dimensiones; ahora, con la posibilidad de comunicarte a través de algunos títulos, podrás sentir el juego más real que nunca.



¡Qué tal, **Mario**! Tengo algunas dudas. He visto los dos controles del Wii y mis preguntas son: ¿los juegos de Wii se podrán jugar con los dos controles? Segunda, ¿el Nunchuck vendrá incluido o lo tendremos que comprar por separado? Tercera y última: los controles inalámbricos se gastan muy rápido la pila; ¿será el caso del Wii?

Alicia Sánchez Guerrero
Vía correo electrónico

Los juegos para Wii son diseñados con base en las necesidades o ideas de los desarrolladores, ya sea que usen ambos mandos (remoto y Nunchuck) como en **Red Steel** o **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2**, o sólo el remoto, como en **Wii Sports**, **GT Pro Series** o **Wario Smooth Moves**. Recuerda que también existe el control clásico, el cual nos dará la oportunidad de jugar los títulos de la Consola Virtual y, por qué no, quizá en un futuro hasta uno que otro juego de combate, aunque claro que es mera especulación. El Nunchuck sí vendrá incluido en el paquete de lanzamiento junto con el remoto; este último necesita baterías, pero no consume mucha energía por lo que no tendrás que cambiarlas cada vez que juegues.



Hola, **Dr. Mario**, quiero preguntarte si va a lanzarse un juego de **Star Wars** para el Nintendo Wii, porque vi en Internet un tráiler, o quizás es falso. También quiero saber si va a salir un **Grand Theft Auto** para Wii y me preguntaba si Ubisoft estaría haciendo una adaptación del juego **Assassins Creed** para el Nintendo Wii.

Jorge Roseldo Flores
Vía correo electrónico

No hay nada oficial; es más, todo surgió después de un comentario que hiciera LucasArts el pasado mayo en el E3, donde después de hablar sobre su línea de títulos de la franquicia de Jedis, mencionaron que les agradaría crear un título de **Star Wars** para Wii, donde obviamente el control remoto funcionaría como espada láser, algo que muchos de nosotros contemplamos desde hace tiempo. La postura de LucasArts sigue bajo la línea de búsqueda de ideas entre su *staff* y quizá en un futuro no muy lejano la fuerza estará con el Wii.

De **Grand Theft Auto** y de **Assassins Creed** no se ha dicho nada por parte de las compañías encargadas de desarrollar dichos títulos; sólo queda esperar para ver si en algún momento se deciden y trabajan en algo similar para Wii o para el NDS.

Existen otros accesorios que intensificarán la sensación de juego; tal es el caso de la pistola vista en el E3 o este volante que nos presenta Ubisoft para **Monster 4X4**.

Mario, felicidades por la revista. Te escribo porque tengo unas dudas. Escuché que el Nintendo Wii tendrá puertos USB; ¿es cierto? De ser así, ¿una memoria USB servirá para guardar los avances de los juegos? ¿Contará con memoria interna o se tendrá que adquirir una especial como con el Cubo? ¿El Wii tendrá compatibilidad con otros dispositivos con conexión USB? Me gustaría que me respondieran estas dudas. Gracias de antemano.

José
Vía correo electrónico



Era cuestión de tiempo para que la posibilidad de un título de **Star Wars** para Wii -por muy remota que sea- aflorara: ¿te imaginas la lucha entre **Luke** y **Vader**? Sería lo que todo fan desea.

Estás perfectamente informado, mi amigo José. El Wii será el primer sistema de Nintendo en aprovechar las bondades de la tecnología USB, pero ello no significa que cada accesorio o *hardware* de computadora será compatible. De hecho, la idea de poder usar una memoria USB como dispositivo de almacenamiento sería muy interesante, más que nada por la cantidad de información que puedes guardar. Sin embargo, Nintendo prefirió las tarjetas SD (*Secure Digital*), las cuales también tienen gran capacidad de almacenamiento y además cuentan con la ventaja de que puedes transportar la información de tu cámara al Wii sin necesidad de una PC.

El Wii contará con una memoria interna de 512 megas, es poco, pero podrás expandir la capacidad de almacenaje con tarjetas externas. Existe un sinnúmero de dispositivos diseñados para USB, pero no se ha dicho que vaya a haber una compatibilidad con Wii; al parecer, Nintendo y los *third parties* se encargarán de producir sus propios dispositivos.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviarme una carta a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Gamaliel Ortega; Uruapan, Michoacán.
Felipe Bustos; Peñaflor, Chile.
Fernando Mena; México, DF.
Manuel Rodríguez; La Paz, BCS.
Pablo Dueñes; Reynosa, Tamaulipas.
Eduardo Villalobos; San Fernando, Chile.
Antonio Sánchez; Managua, Nicaragua.
Rodolfo Tepoxteca; México, DF.
Nicolás Ortiz, Los Ángeles, Chile.



El rombo de la portada
Esta vez echamos mano a la espada de Skellos.

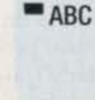
Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.



CLUB NINTENDO IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111



ABC
CN FOTO C1


Number
31111


Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$15.00 IVA incluido


C106


C107


C108


C109


C110


C111


C112



C113


C114


C115


C116

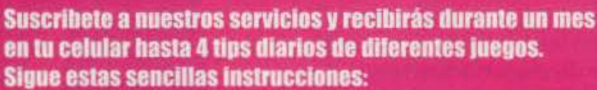

C117


C118



C119

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

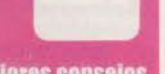


Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo:	ABC CN NIN
al	Number 21111
Recibes	ABC JD.GCN.Consigue el pinhead cheat pasando...

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111



Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo:	ABC CN NIN
al	Number 61111
Recibes	ABC NCON.GCN.Si quieres jugar con Iruka...

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Burnout 2: Point of Impact (GCN), Judge Dredd: Dredd Versus Death (GCN), Kao the Kangaroo Round 2 (GCN), Naruto: Clash of Ninja 2 (GCN), Dragon Ball Z: Budokai 2 (GCN), Sword of mana (GBA), Super Street Fighter II: Turbo Revivial (GBA), Stuart Little 2 (GBA), Star X (GBA), Wario Ware Twisted! (GBA), Lego Star Wars (GBA).

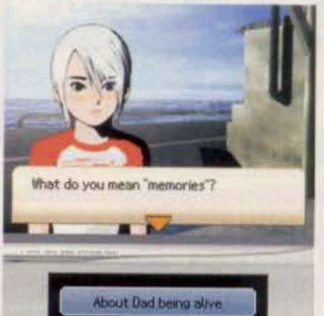


Una invitación especial a la realeza en el NDS

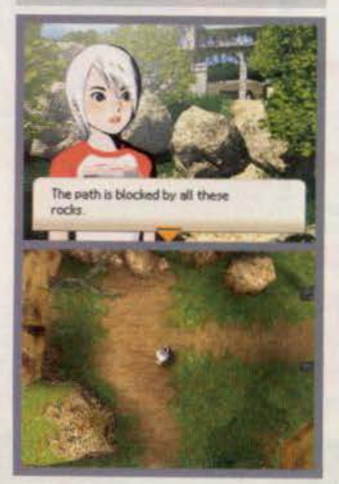


Lo primero que pensamos cuando escuchamos las palabras Square-Enix, son juegos RPG, porque ese estilo se le da muy bien a la compañía, tanto así, que hay veces que han querido variarle un poco y realizar títulos en otros géneros, para expandir sus horizontes, pero como que no habían tenido mucha suerte en el momento de intentarlo (¿alguien conoció **The bouncer**? -un juego horrible-), situación que ahora quieren revertir. Como muestra de la actitud, tenemos la colaboración con Nintendo para **Mario Hoops 3 on 3**, y ahora nos acabamos de enterar que están trabajando en un juego de tablero tipo **Mario Party** para el Nintendo DS. El nombre de este proyecto es **Itadaki Street DS**, y tomará elementos principalmente de la saga **Dragon Quest** para su ambientación; aunque aún no se ha confirmado, es casi un hecho de que se pueda jugar entre varias personas, controlando personajes conocidos de las franquicias más populares de Square-Enix; y es aquí donde han preparado una sorpresa, ya que han confirmado la presencia de la **Princesa Peach**, lo cual habla muy bien de la nueva relación que están llevando con Nintendo.

Este juego no tiene fecha de salida programada para ningún continente, así que a cruzar los dedos para que podamos verlo en América.







Más apoyo para el Wii

No cabe duda que la nueva consola de Nintendo está convirtiéndose en la favorita de los programadores, y es que la lista de compañías que se encuentran trabajando en la consola crece día a día, y para muestra les tenemos la siguiente noticia: resulta que uno de los licenciatarios más talentosos del mercado acaba de comentar que ya están ideando un proyecto para el Wii; ¿no adivinan de quién se trata?, pues nada más y nada menos que de Cing. Esta empresa que tan buenos beneficios ha visto en el Nintendo DS con sus novelas gráficas **Hotel Dusk: Room 215** y **Trace Memory**, ahora apunta al Wii, y aunque no se sabe qué tipo de título esté realizando, no dudamos ni tantito que será de gran calidad, y pondrán por delante la creatividad, tal cual ha ocurrido con sus juegos para la portátil de doble pantalla. Esperamos que se trate de una aventura original, pero por otro lado, una secuela de **Trace Memory** sería genial... imagínense las cosas que se pueden lograr con el control del Wii: permitiría que los acertijos fueran mucho más elaborados, pero al mismo tiempo divertidos. Pero bueno, sólo el tiempo nos dirá de qué se trata; por el momento, si no lo has hecho, te recomendamos que juegues sus aventuras gráficas, simplemente extraordinarias.





El misterio es el elemento principal que se maneja en los juegos de Cing, ocasionando que no dejemos el título sino hasta terminarlo; ojalá mantengan este estilo al debutar en el Wii.

El nuevo E3 toma forma

Como les comentamos oportunamente hace algunos números, el mayor evento de videojuegos del mundo, conocido como Electronic Entertainment Expo (E3), ha decidido cambiar su formato, volviéndose una feria más exclusiva y por lo tanto pequeña; esto con la intención de que todas las compañías tengan la misma oportunidad de mostrar sus productos, y además no les cueste tanto, económicamente hablando. En fin, han existido varias opiniones en torno a todo esto, algunas a favor, otras en contra, pero como sea, la decisión ya está tomada, y de hecho, ya hay información oficial respecto al nuevo modelo, que a continuación les comentaremos. Después de muchos rumores, se ha confirmado que el lugar donde se realizará el nuevo E3 será Santa Mónica, California, del 13 al 15 de julio; o sea que no sólo se cambió de sede, sino también de fecha, ya que como debes recordar, siempre se realizaba en mayo. A diferencia del E3, no podrá asistir público en general, se requerirá ser medio de comunicación y además haber recibido una invitación previa. Estamos seguros de que en estos momentos debes estar muy escéptico con respecto a estos cambios, pero si todas las compañías desarrolladoras y productoras están de acuerdo, es porque quieren que la calidad del evento aumente.

En fin, por el momento es todo lo que se ha anunciado, pero cualquier modificación o nueva información, estén seguros de que se las haremos saber.

Ningún ninja debe quedar fuera



No encontramos cómo darles esta noticia, y no porque sea mala, sino porque sabemos que les va a producir una gran emoción, y no queremos que la gente que esté alrededor de ustedes pague las consecuencias (como un golpe por el gran salto que van a dar), pero bueno, aquí vamos. Tomy ha anunciado que una de sus franquicias más exitosas ya está siendo trabajada para salir a la brevedad posible en Wii; ¿qué franquicia?, pues... ¡**Naruto**! ¿Ven?, sabíamos que les iba a gustar. La serie **Clash of Ninja** ha resultado un verdadero hit en el mercado japonés, donde ya van por la cuarta entrega, y todo eso gracias a que para jugarlo no se necesita ser muy diestro, y con unas cuantas peleas ya puedes lograr combos impresionantes. Obvio que al ver las grandes capacidades que les ofrecía el control del Wii no lo pensaron dos veces, por lo que **Naruto** y compañía estarán en la consola en poco tiempo. Si eres seguidor de la serie, debes saber que para realizar cada técnica los personajes mueven mucho las manos, lo cual pasará ahora en esta versión exclusiva del Wii. Suponemos que los golpes normales se marcarán con los botones, para que no sea tan complicado de jugarse, y los movimientos "reales" con el Wiimote quedarán para los especiales.

El título de este juego será Naruto: Clash of Ninja EX, y no tiene fecha de salida exacta; en cuanto a su aparición en América, no lo dudamos ni tantito, sólo que tal vez tarde un poco.

Una batalla contra el mundo

A pesar de tener relativamente poco tiempo de haberse anunciado, uno de los juegos para Wii que más expectativa han causado es **Pokémon Battle Revolution**. Hasta hace poco no se sabía mucho de él, pero ahora contamos con algunos datos que seguramente te sorprenderán. Para empezar, queda más que confirmado que el título podrá ser jugado on-line, con lo que podrás retar a entrenadores en cualquier parte del mundo, demostrando qué tan bueno eres; pero lo más importante de esto último para nosotros será que tendrás la posibilidad de aprender nuevas técnicas y estrategias, volviéndote un jugador más experimentado y capaz. En cuanto al *gameplay*, se dice que estará enfocado en las batallas, algo así como lo visto en el Nintendo 64 con **Pokémon Stadium**, aunque tal vez sería bueno que tuviera un modo de historia, como el mostrado en **Gale of Darkness**, pero en fin, tendremos que esperar. Obvio que para los enfrentamientos vas a usar a los **Pokémon** que hayas atrapado en tus nuevas versiones para Nintendo DS, así que por variedad no vas a tener ninguna queja. Gráficamente se ve muy bien, los modelos de los personajes están detallados hasta lo más mínimo, y lo puedes notar en las fotos que te presentamos, donde además puedes checar las arenas de combate. **Pokémon Battle Revolution** saldrá a la venta a finales de este mes... pero sólo en Japón, y para nuestro mercado se espera que llegue durante la primera mitad del 2007. Sí, sabemos que es una larga espera, pero ve el lado positivo de la situación, así tendrás más tiempo para entrenar a tus **Pokémon**.







TOP 10

1.- Twilight Princess (Wii)

No cabe duda que **The Legend of Zelda: Twilight Princess** es uno de los juegos más populares para Wii; esta saga de leyenda es muy conocida y querida por los videojugadores. Con las nuevas características del sistema y las bondades de los controles Remote y Nunchuk, jugar este nuevo **Zelda** será toda una experiencia que seguramente rebasará todas las expectativas de la industria. No importa si nunca has jugado alguna versión anterior, **Twilight Princess** es uno de los títulos que no pueden faltar en tu colección de Wii.



2 Red Steel (Wii)

De todos los títulos que se han anunciado para Wii, pocos han creado tanta expectación como **Red Steel**. Su novedoso sistema de juego aprovecha muy bien los dos controles del Wii que nos dejaron maravillados desde la primera vez que lo jugamos. **Red Steel** te sumerge en una aventura poco común, en donde tus reflejos y audacia te serán de gran utilidad para sobrevivir en este nuevo nivel de diversión. Toma tu espada y tu pistola, y prepárate a vivir la emoción de los combates más realistas en los que hayas tomado parte con esta intensa opción.



3 Rayman Raving Rabbids (Wii)

Rayman ha vivido muchas aventuras llenas de emoción en mundos coloridos y con los más pintorescos personajes; ahora este singular héroe llega al Wii en un título que por si fuera poco, sobrepasa a todos los anteriores en diversión y locas situaciones. **Rayman** debe salvar al mundo (cosa común en los videojuegos), pero no será de gigantescos robots, ni alienígenas color verde, ¡sino de una invasión masiva de conejos fuera de control! Ayuda a **Rayman** dominando toda su nueva gama de movimientos y artefactos para detener a esta raza de roedores desquiciados.



4 Marvel Ultimate Alliance (Wii)

¡Toda la increíble e intensa emoción del mundo de Marvel está de regreso como nunca antes en **Ultimate Alliance**! En esta ocasión, tendrás una gran variedad de personajes -héroes y villanos- a elegir para pelear en detallados mundos conocidos de los cómics; **Wolverine**, **Captain America**, **Ghost Rider** y muchos mutantes más estarán a tu disposición, pero más sorprendente es el hecho de poder elegir a tu personaje favorito y realizar todos los movimientos característicos con los controles Remote y Nunchuk para lograr toda una experiencia difícil de igualar.



5 Final Fantasy III (NDS)

Por fin, después de mucho tiempo de espera, los fans de los RPG de este lado del mar podremos disfrutar del afamado **Final Fantasy III** para Famicom en nuestros Nintendo DS; pero no contentos con traernos esta joya a nuestro continente, el equipo de desarrollo le dio una nueva perspectiva al rehacer desde cero esta historia para crear una impresionante experiencia con gráficos en 3D, más cosas y elementos, y por supuesto, la maravillosa música que ya es tradición en esta saga. Si eres fan de este género, simplemente no puedes dejarlo pasar, te lo recomendamos bastante.



6.- Excite Truck (Wii)

Conducir nunca volverá a ser lo mismo después de que juegues **Excite Truck** para Wii. El control remoto te servirá como volante para manejar los diferentes vehículos que tendrás a tu disposición y gozar de la velocidad y reto de correr por los más feroces terrenos y pistas. La simplicidad del *gameplay* lo convierte en toda una opción para toda la familia; puedes invitar a tus amigos, a tus papás y a quien quieras para divertirse con **Excite Truck**. Un detalle que nos gustó mucho es la forma en la que puedes cambiar literalmente el terreno al usar los items; ¡espera a que lo juegues con tus cuates!

7 Need For Speed Carbon (Wii)

El Wii viene con todo y tiene una gran variedad de títulos desde su lanzamiento para dar gusto a cada uno de los videojugadores. **Need for Speed Carbon** es la más nueva versión de la exitosa serie, y nos ofrece muchas cosas diferentes para hacerlo muy recomendable, sin perder el estilo al que ya estamos acostumbrados los fans de la velocidad. Elige entre los más modernos y elegantes autos y prepárate a arriesgarlo todo en las carreras clandestinas en la gran ciudad; pero si esto ya es pan comido para ti, espera a llegar a Carbon Canyon, donde sólo los más valientes se atreven a correr.

8 Tony Hawk's Downhill Jam (Wii)

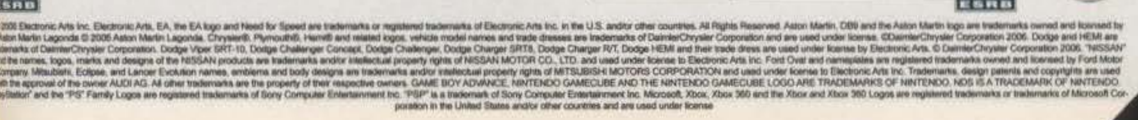
Si lo tuyo es el skateboarding, deja de patinar en los estacionamientos de los centros comerciales y mejor toma el control de **Tony Hawk's Downhill Jam**. Recorre el mundo en tu patineta junto con **Tony Hawk** y experimenta la intensa emoción de competir en ciudades como San Fransico o Machu Picchu, realizando las más atrevidas y peligrosas piruetas y acrobacias para lograr la mejor puntuación. Este es un título muy interesante y recomendable para las típicas retas de fin de semana con tus amigos, pues pueden competir hasta cuatro personas simultáneamente.

9 Trauma Center: Second Opinion (Wii)

Deja a un lado las espadas, bájate de tu auto último modelo y olvídate de tus poderes mutantes, pues en esta ocasión tendrás que realizar las operaciones quirúrgicas más complejas como todo un cirujano de verdad. Como médico, tendrás que atender muchos tipos de intervenciones utilizando los controles de tu Wii como si fueran instrumentos quirúrgicos. Maneja el escalpelo, sutura las heridas, suelda huesos rotos y mantén la calma para salvar la vida de tus pacientes mientras te diviertes en la sala de operaciones. Si disfrutaste la versión de NDS, no puedes perderte **Second Opinion**.

10 The Grim Adventures of Billy and Mandy (GCN)

El Nintendo GameCube sigue ofreciendo muy buenos juegos y para muestra, este botón basado en la divertida serie de televisión **The Grim Adventures of Billy and Mandy**. El objetivo es muy simple; escoge a tu personaje favorito traído directamente de la caricatura y enfrenta a los demás en los más disparatados escenarios llenos de elementos destructibles e interactivos. Todo el juego está ambientado con gráficos *Cel Shaded* que le quedan como anillo al dedo al estilo de este violento, pero entretenido juego de peleas. Invita a tus amigos, pide la pizza y entra al ring en el modo de historia o de batalla.


Wii
PlayStation 2
PC DVD
mobile
CARBON
PSP
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
EA


¡BÚSCALA EN DVD!
www.universalpictures.com.mx



Ellas son las ganadoras de los Wii de aniversario.

Fiesta de aniversario



El pasado 24 de octubre tuvimos nuestra celebración. El invitado de honor fue el Wii de Nintendo. Así es, como lo anunciamos con anterioridad, este nuevo sistema estuvo con nosotros antes que en ningún otro lugar en nuestro país. ¡Entérate de todo lo que ocurrió en este día!





El registro La cita fue en el Estadio Azteca a las 3:00 PM. Muchos llegaron desde muy temprano para apartar su lugar en la fila, algunos ya sabían que dentro del salón Vive América estaría el Wii. Otros no se imaginaban lo que ahí les esperaba. Poco a poco fueron entrando nuestros invitados, algunos en compañía de sus mamás, papás o amigos. La convivencia con Club Nintendo estaba por iniciar y el momento de conocer la nueva consola de Nintendo había llegado.




Algunos de nuestros invitados, a la espera de acceder al evento.

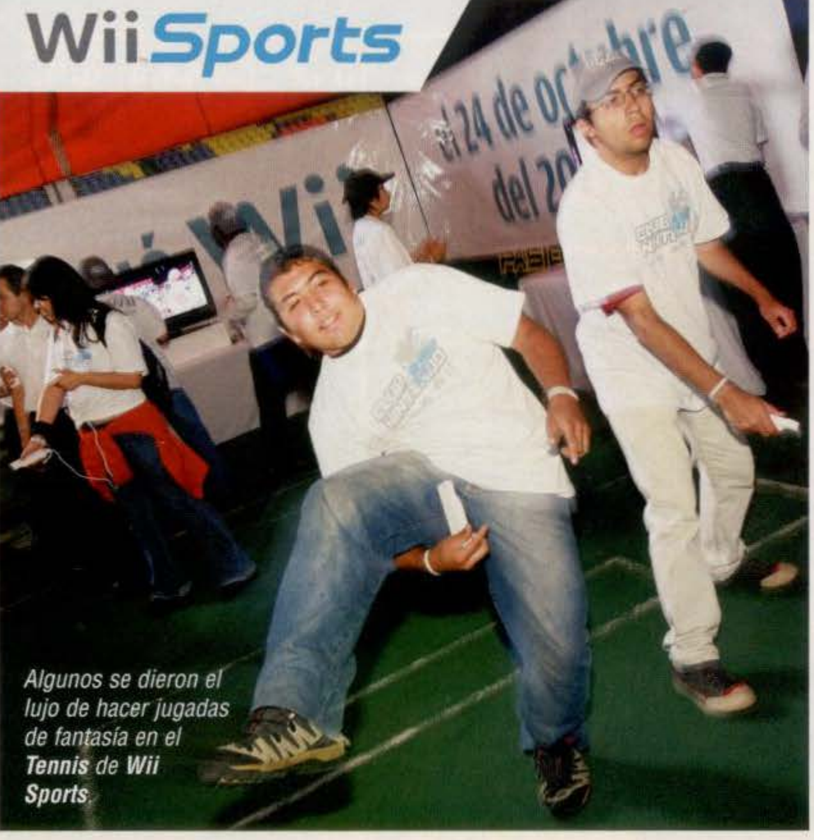

En el registro les regalamos una playera y gorra conmemorativas.

Wii Todos los asistentes pudieron disfrutar de más de un juego. The **Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Excite Truck**, **Wii Sports Box** y **Tennis** fueron los títulos disponibles. La verdad no esperábamos tener **Zelda**, pero Nintendo nos dio la gran sorpresa de incluirlo en el evento.

Todos los que salían del área de Wii estaban muy emocionados por haber jugado. La pregunta que les hacíamos era "¿Te lo vas a comprar?", a lo cual respondían: "¡Sí, ya lo quiero!".

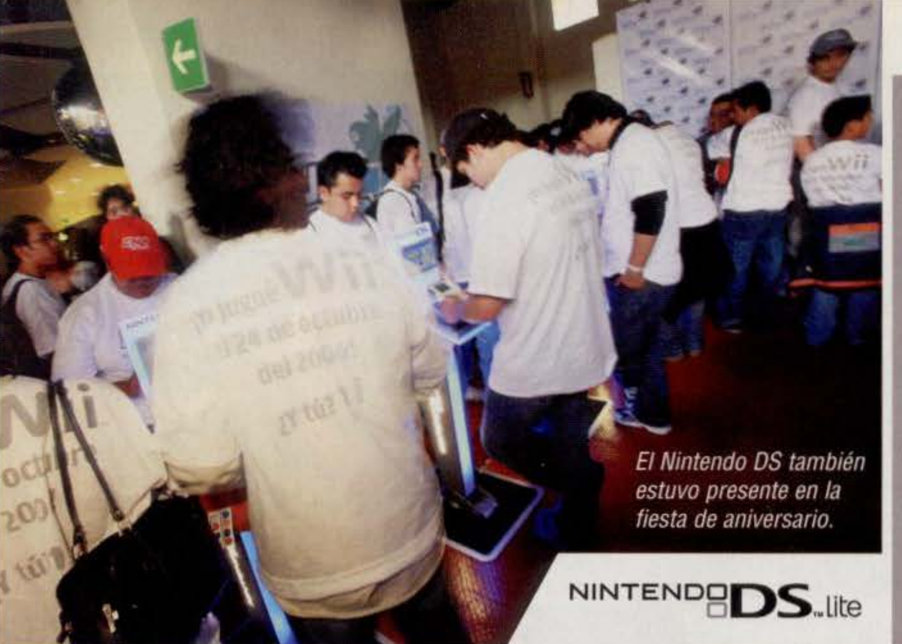






Algunos se dieron el lujo de hacer jugadas de fantasía en el **Tennis** de **Wii Sports**.

Wii Sports ¡Vaya que llamó la atención! Si bien en uno de los interactivos teníamos el juego de **Zelda**, los títulos deportivos de Wii también causaron sensación. Lo mejor de todo es que no es necesario mucho tiempo para entender el modo de juego en cualquiera de los cinco títulos incluidos en **Wii Sports**.



El Nintendo DS también estuvo presente en la fiesta de aniversario.

NINTENDO DS lite

Nintendo DS 20 interactivos estuvieron disponibles para los asistentes. Mientras esperaban su turno para jugar Wii, nuestros invitados se entretuvieron con los diferentes títulos que teníamos en el área. Además, muchos organizaron las retas de **Mario Kart** y **Metroid**, entre otros. Un detalle interesante fue que algunos de los papás que acompañaron a sus hijos, se dieron el tiempo para checar el **Brain Age** y **Big Brain Academy**. Realmente estos títulos de la serie Touch Generations son una opción real para todos aquellos que no están familiarizados con los videojuegos.

Electronic Arts y Ubisoft estuvieron presentes en la celebración con sus últimos títulos.

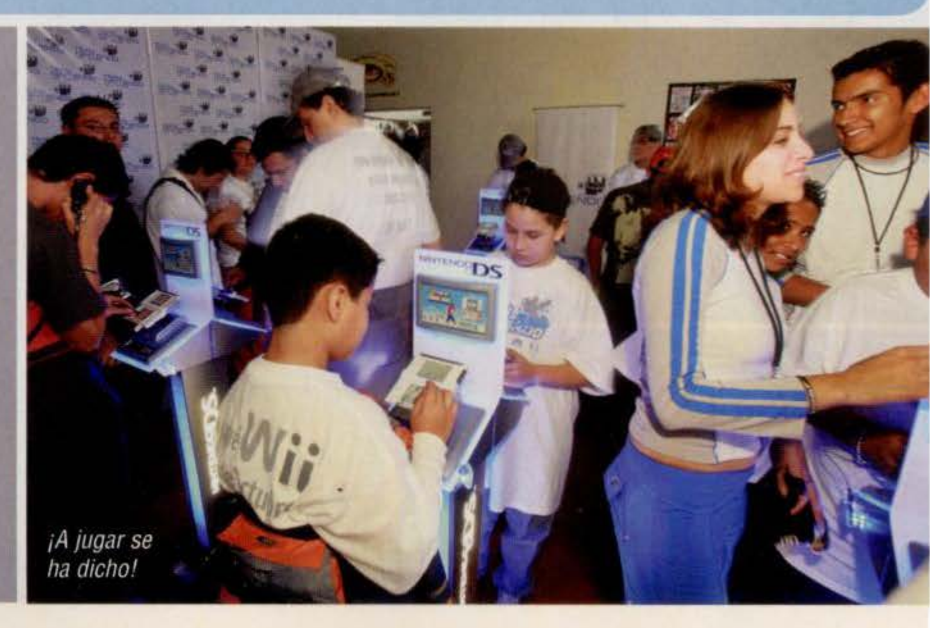




El Wii ya es parte de la historia del Estadio Azteca

Team Nintendo Los chavos del team hicieron acto de presencia en el Estadio Azteca y estuvieron promoviendo los títulos más recientes. Ellos son muy alivianados y sencillos, y de hecho estuvieron invitando a los papás a jugar. Este equipo estará en diversos sitios públicos llevando la diversión de Nintendo. Así que si te los encuentras por ahí, no dudes en saludarlos o en preguntarles acerca de lo último de la Gran N. Si quieres más información del Team Nintendo visita su página oficial en:

http://www.teamnintendomexico.com



¡A jugar se ha dicho!



La convivencia Después de haber jugado con el Wii, nuestros invitados fueron recibidos en el restaurante **Freedom** del Estadio Azteca. Ahí pudieron tomar unos refrescos y saborear unas buenas botanas para después disfrutar de una buena taquiza. A todos los asistentes les agradecemos que nos hayan acompañado en nuestra celebración y que ésta haya sido de su agrado.



Steve Singer de Nintendo de América.





No, no crean que es el nuevo lanzamiento del disco "Gus Romance".



¡Queremos pastel! Para cerrar este gran día y como todo buen cumpleaños, no podía faltar el pastel. Algunos de nuestros excompañeros asistieron a la fiesta para partir el pastelazo.

Estos son nuestros primeros 15 años; ya estaremos planeando nuestra siguiente celebración. Pero lo más importante es que sigues con nosotros mes con mes; esperamos que cumplas más años con tu revista Club Nintendo. ¡Gracias a todos!



Frank es uno de los que iniciaron Club Nintendo.





#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

¿quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

DA DA DA! Da da da / MOLOTOV .... DADA — Hit

Ain't no other man / Christina Aguilera	MAN1
Frágil / Allison	FRAGIL
TBC / Ragazzi	TBC
Ni Freud ni tu mamá / Belinda	NITU2

Lo más descargado

Rudebox / Robbie Williams	BOX
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Ahora que no estás / Osé	AHORA5
Alguien va a hacerte llorar / Intocable	LLORAR1
Da ya think I'm sexy? / Paris Hilton	SEXY5
Funky town / Lipps Inc.	FUNKY
Invéntame / Relikia	INVENTAME
Stop olvidate / Tiziano Ferro	STOP
Horny as Dando / Mousse T Vs. The Dandy Warhols	HORNY
Me cuesta tanto olvidarte / Mecano	TANTO3

Tonos que provocan

Infierno / Alma	INFIERNO
Más / Diego	MAS
Kirkinazo / Plastilina Mosh	NAZO
Stop! Olvidate / Tiziano Ferro	STOP
Y aquí estoy / Fey	ESTOY2
El profe / Miranda	ELPROFE
Sin despertar / Kudai	SIN
Honkey Tonk / Trace Adkins	TONK
Coolo / Pitbull	COOLO
Alma de B.Boy / EL Gran Silencio	ELGRAN

Reggaeton y más...

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Dile / Don Omar	DILE
Raggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Ricky Martin / I don't care	RICKY

Lo más "in"

Hips don't lie / Shakira	HIPS
If I were you / Hoobastank	YOU2
From Paris to Berlin / Inferno	PARIS
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Qué hago yo / Ha-Ash	QUEHAGO
Responde / Diego	RESPONDE
Dime ven / Motel	DIMEVEN
Tu manera / Eduardo Cruz	TUMANERA
Para que vuelva contigo / Grupo Pesado	VUELVA
¿A dónde estabas? / Intocable	ESTABAS

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO DIGITAL Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111 Ej: CN DIGI DADA NOKIA

MONOFÓNICO GSM Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111 Ej: CN MONO DADA NOKIA

POLIFÓNICO Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI DADA. Tu celular debe tener WAP configurado

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

Juegos

Instrucciones: Envía cn juego + "clave" al 31111. Ejemplo: cn juego voley2


VOLEY2


nuevo — PANG


CRUCI


LINEAS



HAPPY


FUNO


BURBUJAS


MM3


BLOQUES

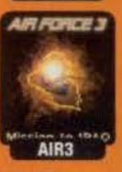

SUDOKU


SOLITARIO


VIKINGO


AIR


AIR2


AIR3


DRAGON


DOKI

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Sonidos reales

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS

Los personajes de Omar Chaparro en tu celular

	CLAVE
Doña Cleta	CLETA
Yahairo	YAJAIRO
Oscarin	OSCARIN
Pamela Juanjo	PAMELA
Winni de Kid	WINI

Envía CN REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL CLETA

Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CorbalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
Secretlevel	LEVEL
Startyourengines	START
TryAgain	TRY
Winner	WINNE

Sólo celulares compatibles con WAP configurado.

Fotos Hollywood









PAMELA · TYRA · CONELLY2 · WATTS2 · BANKS · JOLIE · HILTON · HUDSON · ANISTON1 · CAMERON · ELECTRA · HALLE · ALBA1

Envía CN FOTO +"clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ALBA1

Diversión


PIROPOS — Envía CN PIROPO al 21111

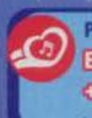

CLUB AMERICA — Envía CN AMERICA al 21111


DATOS DE CINE — Envía CN CINE al 21111


BROMAS — Envía CN BROMA al 21111

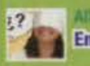

CHISTES — Envía CN CHISTE al 21111

HECHIZOS — Envía CN HECHIZO al 21111


PIROPOS PERSONALIZADOS — Envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111

CHISTES — Envía CN CHISTE al 41111


ADIVINANZAS CHISTOSAS — Envía CN ADIVINA al 41111


MASCOTA — Envía CN MASCOTA al 41111



BOLA MÁGICA — Envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111





NOMBRETONOS

¿Quieres tener tu propio tono personalizado? NUEVO

Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.

Sólo envía CN clave + "tu nombre" al 31111

Ej: CN TECNO LILIANA

CLAVE: RAP, REGGAETON, TECNO

Verifica si tu nombre está disponible en esmasmóvil.com













World Table Soccer

Envía CN JUEGO FUTBOL2 al 31111

World Soccer Manager

Envía CN JUEGO FUTBOL al 31111

consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Envía CN real paul al 31111

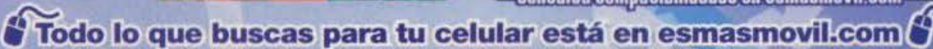
CHAT CHAVOS Y CHAVAS

Los chavos y chavas más buena onda están en nuestro chat y están esperando para ser tus amig@s. Te estarán contestando a la hora que quieras en el momento que quieras.

Envía CN CHAVOS al 71111

Envía CN CHAVAS al 71111

Chat 24 hrs. en vivo





AQUÍ TENEMOS OTRAS BUENAS RAZONES MÁS PARA QUE ESTRENES TU Wii ESTE FIN DE AÑO.

Avatar: The Last Airbender

Compañía: **THQ** Desarrollador: **Studio Oz** Jugadores: **1** Categoría: **Acción/Aventura** Clasificación: **Everyone**

¡Prepárate a combatir!

Basado en la exitosa caricatura de Nickelodeon del mismo nombre, **Avatar: The Last Airbender** narra la historia de **Aang**, la reencarnación del Avatar, quien tiene el deber de enfrentar a la Fire Nation y reestablecer la armonía entre los cuatro elementos. Esta aventura llena de acción incluye muchos elementos de la serie, como personajes, lugares, bestias míticas y toda la magia que envuelve a esta increíble historia, que cobra vida de una manera espectacular en el Wii.

El juego

El ***gameplay*** de **Avatar** es muy simple, pero tiene un buen nivel de reto para complacer a jugadores de todas las edades. La mayor parte del tiempo irás avanzando con una perspectiva "por arriba" y de 3/4, combatiendo a los enemigos y enfrentando diversas pruebas antes de seguir con la misión. También hay escenas con jefes de gran tamaño y otras en donde deberás emplear los poderes de **Aang, Katara, Haru y Sokka** para resolver acertijos y puzzles; todo aderezado con un genial estilo oriental lleno de magia y lugares místicos.

Elementos de la serie

En esta singular travesía se incluyen muchos personajes, sitios y magia que hacen de **Avatar**, una de las series más exitosas de Nickelodeon. Si ya has visto algún capítulo, confirmarás que no exageramos; el mundo de **Avatar** está lleno de sorpresas y una impresionante gama de elementos como pocas veces hemos visto, principalmente cuando tomas en cuenta que las caricaturas de hoy día son más cuadradas en diseño que las antiguas. Toda esta maravilla ha sido recreada de manera magistral en el Wii, y lo mejor es que puedes vivirla más intensamente gracias a la posibilidad de controlar a tus personajes favoritos.







El poder de los elementos

Cada personaje tiene sus propias características y debilidades; pero la clave del triunfo radica en saber combinar sus artes marciales con su habilidad de emplear los elementos naturales a su favor. Tierra, Aire, Agua y Fuego son las fuerzas que rigen este mundo, y sólo un maestro de cada generación puede dominarlos a todos; éste es el legendario **Avatar**. Al avanzar en tu jornada, irás conociendo más personajes, enfrentando más enemigos y visitando lugares nuevos; pero no te olvides de entrenar siempre para estar listo para pelear cuando sea necesario.



Conclusión

Avatar: The Last Airbender es uno de esos juegos que no puedes dejar de probar; tiene mucha acción, movimientos, poderes y una historia llena de giros y sorpresas. Lo raro es acostumbrarse un poco al estilo de la cámara, pues tal vez sería un poco más sencillo poder controlar a los héroes con una perspectiva al estilo de **Castlevania 64 o The Legend of Zelda: Ocarina of Time,** pero fuera de eso, **Avatar** es realmente toda una experiencia.

Disney's Chicken Little: Ace in Action

Compañía: **Buena Vista Games** Desarrollador: **Avalanche Software**
Jugadores: **1-2** Categoría: **Acción/Aventura** Clasificación: **Everyone**

¿Chicken Little con esteroides?

Inspirado en el final de la "película dentro de la película" de la cinta de Walt Disney, **Chicken Little,** llega al Wii una aventura totalmente nueva que deja atrás el recuerdo no tan agradable del juego de **Chicken Little** para el Nintendo GameCube. **Disney's Chicken Little: Ace in Action** narra las aventuras de Ace, el superhéroe álter ego de **Chicken Little,** quien defiende a la Tierra de la malvada **Foxy Loxy** y su siempre fiel ayudante, **Goosey Loosey.**

Una idea fresca

Los chicos originales de la película, **Chicken Little, Abby, Runt y Fish** reciben una copia del videojuego basado en su propia película (lo cual hace de éste, el "videojuego dentro del videojuego"), el cual deciden jugar con mucho ánimo. Toda la acción de **Ace in Action** es la parte principal del juego, y los personajes originales sólo aparecen en cinemas entre etapas. El concepto de **AIA** es una parodia a las típicas películas de los años cincuenta, en donde las invasiones de extraterrestres a la Tierra eran cosa de todos los días; para hacerlo todavía más gracioso, cuenta con el humor característico de Disney.



Varios modos para divertirse

El ***gameplay*** emplea la innovadora tecnología del Remote del Wii para varias cosas dentro de **Ace in Action,** como manipular los ítems y cosas de tu inventario o controlar la cámara durante el juego simplemente al apuntar a los objetivos. Para darle más variedad a la acción, podrás manejar a los tres personajes principales, cada uno con su estilo de combatir característico; **Ace** es experto en el asalto terrestre, **Runt** es el comandante de tanques, y **Abby** pilotea la nave espacial y un hovercraft.

Explora el Sistema Solar

Son cuatro mundos llenos de peligros, enemigos y diversión los que conforman **Ace in Action:** Plutón, Saturno, Marte y la Luna, los cuales están divididos a su vez en 23 misiones distintas. Además de los vehículos, el intrépido grupo de compañeros cuenta con una gran gama de artefactos, armamento y accesorios para hacer frente a sus oponentes.

The Grim Adventures of Billy and Mandy

Compañía: **Midway** Desarrollador: **Midway** Jugadores: **1-4** Categoría: **Peleas** Clasificación: **Everyone**

¡Grim, Mandy y Billy llegan al Wii!

Ya anteriormente te habíamos hablado de la versión para Nintendo GameCube de **The Grim Adventures of Billy and Mandy**; ahora tenemos en nuestras manos la de Wii, la cual comparte el mismo estilo de peleas y la loca diversión que caracteriza a la serie televisiva. La diferencia más notable es obviamente el *gameplay* basado en el sensor de movimiento del Remote de Wii, además de otras virtudes del sistema; a diferencia de su contraparte de GCN, en este juego tendrás acciones controladas estrictamente con el Remote, pero no te apures, es más sencillo de lo que suena, y no tardarás en gozar de un fin de semana de reta con tus cuates.

Todo se vale

Al igual que su "hermano menor", en **The Grim Adventures of Billy and Mandy** tendrás dos modos de juego: uno de aventura en donde puedes participar de manera cooperativa con un amigo, y el de peleas entre cuatro personas, muy al estilo de **Super Smash Bros. Melee** o **Godzilla Destroy All Monsters Melee**; con escenarios interactivos y montones de movimientos para pulverizar a tus rivales y ser el dibujo animado más fuerte; todo aderezado con el humor del programa. Tienes dos tipos de ataques: rápido y fuerte; al combinarlos de manera consecutiva, puedes lograr combos fácilmente; pero los veteranos de este género desarrollarán rápidamente jugadas dobles aprovechando los elementos destructibles, y las armas disponibles para obtener ventaja.

Recomendable... pero con limitantes

The Grim Adventures of Billy and Mandy es una muy buena opción para quienes gustan de reunirse los fines de semana entre amigos o con sus familiares para gozar de la emoción de una reta. Tal vez no tenga el mismo renombre de un **Super Smash Bros. Melee**, pero la diversión sí la tiene; eso sí, notamos que a quien no le gusta la caricatura se desespera rápidamente por los personajes y su estilo; de manera que si no te agrada la serie, mejor espera a que llegue Super **Smash Bros. Brawl**.









Contendientes por montones

El juego tiene una gran cantidad de personajes elegibles; son 43 distintos los que pueden encontrar y controlar; obviamente, algunos estarán ocultos y deberás habilitarlos de diversas maneras en el modo de historia. ¿Crees poder encontrarlos a todos? Eso depende de ti y de tu habilidad como peleador en esta divertida y violenta opción *multiplayer*. Aquí está una lista de algunos de los peleadores que puedes encontrar en **The Grim Adventures**:

- Billy
- Mandy
- Grim
- Irwin
- Sperg
- Pud'n
- Mindy
- Piff
- Ms. Butterbean
- Principal Goodvibes
- Gladys
- Harold/Mogar
- Claire
- Phil
- Dick
- Irwin's Grandmama
- Grim's Dad
- Grim's Mom
- Eris
- Hoss Delgado
- Nergal
- Nergal Junior
- Aunt Sis
- Jeff the Spider
- Dracula
- Lord Pain
- General Skarr
- Nigel Planter
- Dean Toadblatt
- Dora/Pandora
- Bobby
- Lil' Porkchop
- Boogie Man
- Jack O' Lantern
- Morphed Dragonfly
- Pinocchio
- Fred Fredburger
- Judge Roy Spleen
- Lord Moldybutt
- Squid
- Morg
- Scythe 2.0
- Wiggy Jiggy Jed



Arenas

La cantidad de personajes elegibles es muy buena, pero los escenarios no se quedan atrás; existen muchos lugares traídos de los eventos más comunes y famosos de la caricatura. He aquí todos los sitios en donde puedes –y debes- enfrentar a tus oponentes; recuerda que están llenos de peligros y elementos para atacarse entre sí, además de que algunos están intercomunicados con otros para llevar las peleas a un nuevo nivel y que nunca sean iguales:

- Afterlife
- Endsville
- Endsville School
- Toadblatt's Colosseum
- The Desert of Doom
- Wooden Fort
- Billy's House
- Mandy's House
- Irwin's House
- Pud'n's House
- Mindy's House
- Skarr's House
- Toadblatt's School of Sorcery
- Toadblatt's Castle
- Pumpkin Patch
- Underworld
- Judge Roy Spleen's Court
- Asgard
- Asgard Palace
- Graveyard
- Morg's Ship
- F's Lab
- Endsville Mall
- Chocolate Sailor Ship
- Mars



♩ Bubbagomix es una gomita ♪



♩ Bubbagomix es una gomita
con cara de gato ♪



♩ Bubbagomix es una gomita
con cara de gato y centro líquido ♪

Bubba gomix Frutales
Bubba gomix Enchilados

Frutales Enchilados

♩ Bubbagomix es una gomita
con cara de gato, centro líquido
y mucha diversión. ♪



Dragon Quest Monster Joker

NINTENDO DS

Square-Enix

Si tuvieras que mencionar la serie más popular de RPG en Japón, seguramente dirías que **Final Fantasy**, ¿verdad? Si es así, estarías en un error, ya que a diferencia de América, en aquel país la serie que más vende es **Dragon Quest**, toda una leyenda en la industria, que se remonta a los tiempos del Famicom. De manera formal, hemos podido jugar algunas versiones para NES, pero fuera de eso la serie ha estado como que "apagada" por estos lugares, situación que puede cambiar si Square-Enix se decide a lanzar **Dragon Quest Monster Joker** para Nintendo DS fuera del país oriental. Se trata de una aventura alterna a la principal, pero eso no quiere decir que pierda calidad en la historia o gameplay, al contrario, indica que se quiere expandir y buscar otras formas de dar a conocer esta serie, y siendo honestos, es una gran apuesta, que nos demuestra que la compañía en verdad está interesada en esta franquicia que tantos beneficios les ha ofrecido.



Mueve bien tus piezas

Al ser un RPG más "serio", las batallas tienen elementos que las vuelven demasiado estratégicas, como por ejemplo, que no va a influir tanto que el monstruo que estás enfrentando sea de un nivel menor al tuyo, ya que esta desventaja se puede ver balanceada con pociones o cosas similares, además de que hay ataques que afectan más a cierto tipo de enemigos.



Cada monstruo que encuentres tiene un punto débil; analiza bien la situación para encontrarlo.



Aquí no hay rivales pequeños, por lo que no debes confiarte de nadie o terminarás perdiendo.

Tengo que atraparlos...



Antes de cualquier cosa, tenemos que decirte que este capítulo no pertenece a la línea principal de la serie, lo que no significa que no mantenga el mismo nivel de calidad en cuanto a *gameplay*, bien, aclarando lo anterior, podemos continuar. Aquí la historia nos presenta a un joven que quiere convertirse en el mejor entrenador de monstruos del mundo; para esto, primero tiene que ir viajando por diversos pueblos para...esperen, esto creo ya lo habíamos escuchado, ¡claro, en **Pokémon**! Bueno, ya dejando de lado el sarcasmo, la historia en un inicio no presenta novedad alguna y es una copia del concepto de monstruos de bolsillo de Nintendo, pero, donde sí se notan diferencias y bastantes, es en el desarrollo de la misma, por lo que es recomendable que no bases tu juicio en la temática inicial.

Estamos ante un RPG puro y cero lineal, no se te dará nada de forma sencilla, y la exploración será fundamental para que puedas lograr tu objetivo. Cada que encuentres a un monstruo, se te dará la opción de capturarlo para que forme parte de tu equipo, pero antes fíjate que se acople a tus necesidades o que no tengas un monstruo similar ya en tu formación; sin embargo, si después quieres deshacerte de ellos, puedes hacerlo sin ninguna restricción. A diferencia de **Pokémon**, aquí podrás ver a los monstruos moverse libremente por el escenario, y decidir con cuál quieres pelear, lo que lo hace más dinámico.

Tu suerte está en tus manos

Este **Dragon Quest** promete bastante, y como puedes darte cuenta por las imágenes que te presentamos, tiene un aspecto gráfico impecable, con todos los elementos generados en 3D, y con algunos retoques en **Cell Shaded** que hablan muy bien del potencial del Nintendo DS. Su *gameplay* es muy bueno, no utiliza el *stylus* tanto como quisiéramos, pero esto puede variar de aquí a que salga a la luz. Con todas las barreras que ha roto el NDS, no nos extrañaría verlo en los siguientes meses anunciado para este mercado.

Chocobo and the Magical Picture Book



Square-Enix



Tal vez muchos ya perdieron la cuenta de cuántos **Final Fantasy** han salido al mercado, y muy pocos conozcan a cada uno de los personajes que han aparecido como protagonistas, debido principalmente a que en cada nueva versión la historia es única. Pero si tuviéramos que hacer una encuesta para que mencionaran un elemento o personaje que no puede faltar dentro de esta saga, estamos seguros de que el ganador sería el **Chocobo**. Este singular personaje que parece entre una avestruz y un pollo gigante, es el medio de transporte por excelencia de esta serie, y por tanto es la única criatura que aparece en todos los **Final Fantasy**, por eso se ha ganado un lugar especial entre los seguidores de **FF**, al grado de que para Nintendo DS, está próximo a salir en Japón **Chocobo and the Magical Picture Book**.

Con un toque solucionas todo

Pasando a lo que son las batallas, no encontramos mayor novedad en cuanto a su estructura, y se siguen realizando como en la mayoría de los RPG, es decir, por turno; pero lo que sí es novedoso es que puedes usar el *stylus* para agilizar la selección de los ataques o magias, además de que también te servirá para resolver uno que otro *puzzle*, más o menos al estilo de **Trace Memory**. Otro extra que se incluirá en el título serán los minijuegos, en los que podremos participar solos o con varios de nuestros amigos, porque el juego cuenta con conexión inalámbrica, lo que sin duda permitirá que el *replay value* se eleve considerablemente.

Como decíamos al principio del artículo, a finales de este mes aparecerá para el mercado nipón, y aún no se ha mencionado nada de una posible adaptación al Continente Americano, pero tomando en cuenta el éxito que tuvo el más reciente *remake* de **Final Fantasy**, no dudamos que podamos disfrutarlo por aquí, y ojalá que así suceda, porque es un buen título, excelente para distraerte de las tensiones o para los que quieren iniciar en el mundo de los RPG. Habrá que mantener los dedos cruzados.



Nunca te acerques a lo que no conoces

La trama comienza cuando un pequeño **chocobo**, que pasaba todos sus días durmiendo dentro de una pequeña granja, encuentra un libro abandonado; lógicamente esto le genera una gran ansiedad por abrirlo, pero no sabe si será lo correcto o no. Y pues ¿qué creen?, así es, lo abrió; al hacerlo rompió un hechizo que mantenía encerrado a un mago oscuro, que como primer acto ha desaparecido a todos los compañeros de la granja del **chocobo**; ¿adivinas qué sigue?; ahora tienes que hacer todo lo que esté a tu alcance para volver a encerrar al mago y recuperar a tus amigos. No es una gran historia, pero sí una buena justificación para un juego bastante entretenido.



Los gráficos del juego pareciera que fueron coloreados por un niño, lo que le queda muy bien al título.



A lo largo de la historia verás personajes de varios capítulos de la serie **Final Fantasy**.



No te detengas

Básicamente el juego es un RPG (pero no tan profundo como la serie de donde se deriva). Tendrás que recorrer varios pueblos, bosques, cuevas, etc. para formar un poderoso equipo que te ayude en tu misión; para esto es importante que te des tu tiempo para leer lo que las personas te platiquen, ya que así sabrás quién es buen elemento y quién no. Todos los acertijos que vas a resolver son muy simples, y no te vas a tardar mucho en hacerlo, porque todos se descifran con objetos o detalles que encontrarás cerca de donde se te presente la situación. Con esto no queremos decir que sea un juego sin reto, ya que al parecer el título terminado será bastante largo, pero al menos, no te quedarás días sin dormir como puedes hacerlo en **Final Fantasy III**, por ejemplo.

Yoshi's Island DS

¡Prepárate para tu regreso a la isla!

Todos estamos muy emocionados con la salida del Wii y sus nuevos títulos, pero también es cierto que no sólo para esta consola hay cosas interesantes, ya que para el Nintendo DS se prepara sacar una avalancha de juegos que darán mucho de qué hablar en los próximos meses, y uno de los que más llaman la atención es **Yoshi´s Island DS**, que tiene una gran responsabilidad: superar o por lo menos igualar la calidad de la primera parte, la cual pudimos disfrutar hace ya bastante tiempo en el Super Nintendo, lo que no ha impedido que en estos días se le considere como una de las mejores aventuras en plataformas de todos los tiempos.

El bebé que salvaría al reino

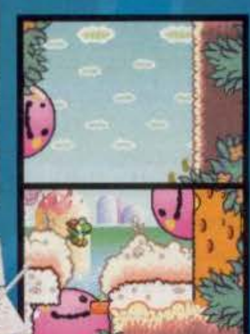
En 1995, después de haber visto maravillas como Donkey Kong Country, muchos creyeron que el SNES ya lo había dado todo, pero como siempre, Nintendo, de la mano de Shigeru Miyamoto, aún nos guardaba algunas sorpresas, como **Yoshi´s Island: Super Mario World 2**; en este juego controlábamos a **Yoshi**, quien era el encargado de llevar al bebé Mario sano y salvo a su reino. De inmediato se colocó entre los favoritos de los videojugadores a nivel mundial, y es que además de ofrecer un extraordinario gameplay, combinaba varias técnicas de programación, como el Modo 7, el modelado avanzado por computadora (ACM) y, por si fuera poco, hasta el nuevo (en aquel entonces) Chip FX2.





• Compañía: **Nintendo.** • Desarrollador: **Nintendo.** • Clasificación: **Everyone.** • Categoría: **Aventura.** • Jugadores: **1.**

Desde esa época, el título en cuestión se convirtió en todo un clásico, tanto así, que en el 2002 se realizó una conversión a Game Boy Advance con el mismo éxito, aunque lo que en realidad deseábamos era una secuela. El tiempo siguió avanzando y se anunció **Yoshi´s Touch´n Go!**, el cual creímos que era la respuesta a las plegarias mandadas durante años... pero, ¿qué creen?, que no fue así: el título, a pesar de que es muy divertido, no tiene nada que ver con el original, con aquella joya diseñada para los 16 bits de Nintendo. Pero como dicen por ahí, la paciencia es una virtud, y en este 2006 por fin tendremos en nuestras manos la esperada segunda parte.





En un día como cualquier otro...

Como siempre, el sol brillaba en **Yoshi´s Island**, todo era felicidad y sus habitantes realizaban sus labores sin preocupaciones, pero de pronto, una Isla se ha posado sobre el reino, y todos los menores que asistían a la escuela han sido secuestrados; nadie sabe los motivos, y mucho menos qué hacer para remediar la situación... pero al final del túnel había una luz de esperanza, los **Yoshis** de la isla, quienes podrían ayudar a recuperar a los niños secuestrados; pero sólo quedaba una pregunta: ¿quién los montaría?; y la respuesta es: los únicos cinco bebés que no fueron capturados: **Baby Mario, Baby Donkey Kong, Baby Peach, Baby Wario** y **Baby Bowser**, en quienes recae la esperanza de volverlos a ver.

Sí, lo sabemos, la historia no es muy novedosa, y de hecho es el típico argumento para estos títulos, pero la trama inicial tampoco ganó premios a la originalidad, y sin embargo eso no fue impedimento para que triunfara; ¿por qué?, porque lo importante en un juego de plataformas es el gameplay, y tanto la mítica primera parte como esta secuela de la que les hablamos cumplen con ese requisito al pie de la letra, por lo que te garantizamos que por muy exigente que seas en cuanto a las historias, terminarás dejándola de lado.

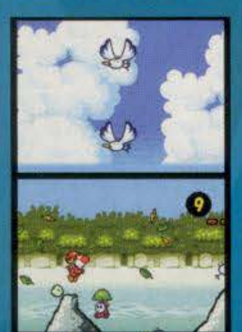




Observa bien lo que ocurre en cada pantalla.

Cada niño es diferente

La gente detrás del juego decidió poner tres personajes principales en lugar de uno, y no sólo para darnos variedad de elección; y es que los bebés **Mario, Donkey, Wario** y **Peach** tienen habilidades distintas, las que obviamente van a facilitar más el pasar un stage en específico. En **Mario** tendremos al personaje equilibrado, el que es recomendable para iniciar a jugar; **Peach** es más ligera y permite saltos más altos, además de que es muy sencillo controlar en el aire; por otro lado, **Donkey Kong** es un bebé que comió muy bien, y lo vas a notar en su fuerza, pero también en su lentitud... no se quejen, no se puede tener todo, ¡je, je, je!, así que elijan al que más les convenga para cada nivel.





Los ítems los puedes tomar con un huevo.

No lo pierdas de vista

La isla tiene muchos peligros, así que debes defender al niño que hayas seleccionado con lo mejor que tengas, que, como siempre, será con huevos, así es, las municiones clásicas de **Yoshi** no podían quedar fuera, y son tu arma principal para toda la aventura. Un consejo que te podemos dar es que seas muy observador, porque además de enemigos hay otros objetos y elementos en los escenarios a los que les puedes disparar y así obtener ítems extras o, si tienes suerte, hasta nuevas áreas para aumentar tu marcador; así que mantén tus ojos bien abiertos y pendientes a cualquier detalle que no te parezca normal.

Un mundo más amplio

Mención aparte merecen los niveles del juego, los cuales se despliegan en ambas pantallas, siendo esto algo que hay que resaltar bastante, porque la mayoría de juegos del género que salen, utilizan una para la acción y otra para un mapa, radar o menú, lo cual no es que esté mal hecho, pero se estaba volviendo algo "común", y lo que ya se necesitaba era un cambio para ir renovando las ideas y así tener mejores juegos. En fin, los lugares donde mejor se aprecia y disfruta esta cualidad es en las cuevas o niveles altos, como en montañas, porque como vas subiendo o bajando constantemente, se vuelve muy divertido el estar anticipándote a los peligros o estructuras.

Una ventana al pasado

Si jugaste la versión original, de primera vista se te hará muy parecido el estilo gráfico, lo cual es muy bueno, porque permite que te identifiques rápido con el concepto; pero una vez que lo juegas ya de manera más detenida, notas una mayor definición en todos los sprites, y uno que otro efecto en las luces del sol o en el reflejo del agua, por ejemplo. Realmente es un gran trabajo el realizado en ese aspecto, y como no podía ser de otra forma, se complementa de manera perfecta con las melodías que escucharemos; hay unas clásicas que no podían quedar fuera, pero al mismo tiempo se crearon otras para acompañar a los nuevos aventureros.











Con tantos enemigos en pantalla atacándote, lo único que te va a tener sano y salvo es tu habilidad controlando a Yoshi.

Vive una nueva historia

Se esperaba mucho de este juego, no sólo por ser la continuación de una de las mejores plataformas de todos los tiempos, sino también por el sistema para el que fue diseñado. Tiene herramientas que el SNES no tuvo, lo que abrió una serie de posibilidades infinitas para su desarrollo, y ahora, después de tanto tiempo, podemos decirles que.... ¡es un gran juego!, una digna secuela, que contiene tantos elementos y stages que pasarás horas enteras disfrutándolo. No puedes perdértelo, estamos seguros de que se convertirá en uno de tus favoritos para el sistema.

A nadie le gusta llorar

Para avanzar en la aventura no cuentas con barra de energía, sino con un contador de tiempo, que te indicará cuánto es lo máximo que puedes estar sin el bebé contigo; es decir, si te toca algún enemigo, el niño se elevará en una burbuja al mismo tiempo que llora, y en la parte superior de la primera pantalla aparecerá el indicador que te mencionamos, en una cuenta regresiva. Tienes que recuperar al bebé antes de que ese tiempo termine, o de lo contrario.... les hará compañía a los niños que fueron secuestrados al inicio de la historia.

ranking

Master: 9.0

No puedo describir mi emoción; la verdad es que la primera parte es de mis juegos favoritos, y esta edición para el NDS contiene el mismo reto y diversión del original, por lo que no tengo ninguna queja en ese aspecto.... sólo en los personajes, ya que a pesar de que me gustó mucho el juego, siento que DK no tenía nada que ver; todavía Luigi hubiera sido buena idea, porque en el SNES nos quedamos con las ganas de controlarlo. Pero es un detalle mínimo, el juego es excelente, no puede faltar en tu colección.

Crow: 8.0

Recuerdo que cuando salió el primer Yoshi's Island me pasé horas y horas jugando; su divertido estilo de juego hacía que disfrutaras incluso el hecho de estar juntando estrellas o flores y hasta soportar el chillido de Baby Mario. Ahora, en el DS, la misma sensación de entretenimiento vuelve a estar presente, claro que intensificada por los nuevos personajes que le darán más sabor a la aventura, y con la ventaja de que en esta ocasión las dos pantallas te ayudan a disfrutar mejor el entorno.

Panteón: 9.0

Un remake más llega a nuestras manos; en esta ocasión decidieron que fuera el excelente Yoshi's Island 2, la opción a elegir para nuestros NDS. ¿Qué puedo decir? Se trata de mejorar todavía más un juegazo que nos sorprendió en su tiempo, con muchos elementos nuevos para convertirlo en un título que no puede faltar en la colección de un buen fan de Mario. Claro que si no aceptas los éxitos de la vieja escuela, entonces ni te molestes; es un título para quienes saben apreciar los buenos videojuegos.



¡DESCUBRE UN TESORO DE ACCIÓN Y EFECTOS ESPECIALES!

Walt Disney Pictures presenta

Johnny Depp · Orlando Bloom · Keira Knightley

Una producción de Jerry Bruckheimer · Una película de Gore Verbinski

PIRATAS del CARIBE: EL COFRE DE LA MUERTE (PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST)

Disney DVD

Walt Disney Pictures presenta

PIRATAS del CARIBE
EL COFRE DE LA MUERTE

PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST

¡CÓMPRALA EN DISNEY DVD!

DICIEMBRE 01







www.Disneylatino.com

VID 731 NIN

Compañía: Nintendo.
Desarrollador: iNiS.
Categoría: Ritmos.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-4.

ELITE BEAT AGENTS™

¡Todos llevamos la música por dentro!

En el Nintendo DS hemos visto todo tipo de géneros, algunos ya conocidos pero renovados, y otros que, al menos en América, siempre habían pasado inadvertidos. Pues para seguir con esta tradición de juegos diferentes, Nintendo, en conjunto con iNiS, nos trae **Elite Beat Agents**, un título que viene a formar parte de la Touch Generations, y al mismo tiempo a demostrar que la simpleza ha sido, es y será siempre uno de los elementos que vuelven a un título más divertido; así que sin más, los invitamos a adentrarse a un mundo nuevo, pero del que saldrán sumamente satisfechos.



Comprometidos con su trabajo

La "historia" del juego nos pone en el papel de unos agentes especiales que ayudan a la gente en desgracia... bueno, así como que "desgracias" es algo exagerado, ya que para que te des una idea, entre las misiones tenemos una que consta de regresar a un perro perdido con sus dueños, o sea, como que algo muy complicado o que la vida de alguien dependa de sus acciones, pues como que no; el chiste de todo esto está en lo que debes hacer para avanzar en cada capítulo del juego.

El juego es una mezcla de novelas gráficas con juegos de ritmos, parecido a los **Beatmania** de Konami; y es que imagina que en ambas pantallas del sistema te van a mostrar la situación que debes solucionar, muy al estilo de un cómic; y una vez que sepas perfectamente de lo que se va a tratar la misión, viene lo interesante, que es seguir el ritmo de las melodías que se escuchen mediante toques con el *Stylus* en la pantalla. Pero no se trata de tocar donde sea o como sea, sino que es algo un poquito más complejo, debido a que tienes que coordinarte muy bien.







¿Crees aguantarme el ritmo?

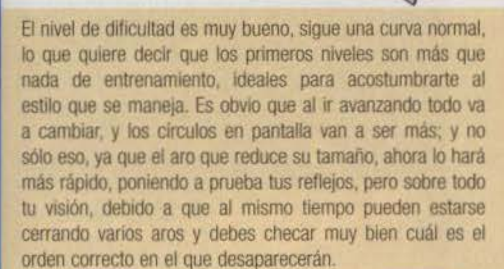


Permítenos explicarte de una manera más detallada el *gameplay*, una canción se escuchará mientras se desarrolla la trama; esto ocurre en la pantalla superior; y en la inferior se verá a los agentes (que por cierto se parecen a los famosos Hombres de Negro) bailando. Y es justo aquí donde entras en acción; en varias partes de la pantalla táctil aparecerán puntos de varios colores, y a su alrededor un aro que comenzará a hacerse pequeño, hasta quedar del tamaño de la circunferencia del punto, y justo en ese instante debes tocarlo con el *Stylus*.

Como debes suponer, estos puntos son los que marcan el ritmo de la canción, y de acuerdo con qué tan justo los toques, variará tu marcador; pero no sólo eso, sino que también cambiará el final del capítulo que estés jugando, o sea que si lo haces todo muy bien, obtendrás un final feliz, pero si no das una, el desenlace será más trágico que el de tu novela favorita. Algo que debes tomar en cuenta es que no hay un lugar específico donde aparezcan los puntos, es decir, te pueden salir en cualquier lado de la pantalla.







La práctica hace al maestro

El nivel de dificultad es muy bueno, sigue una curva normal, lo que quiere decir que los primeros niveles son más que nada de entrenamiento, ideales para acostumbrarte al estilo que se maneja. Es obvio que al ir avanzando todo va a cambiar, y los círculos en pantalla van a ser más; y no sólo eso, ya que el aro que reduce su tamaño, ahora lo hará más rápido, poniendo a prueba tus reflejos, pero sobre todo tu visión, debido a que al mismo tiempo pueden estarse cerrando varios aros y debes checar muy bien cuál es el orden correcto en el que desaparecerán.



Una buena coreografía

Por el concepto tan sencillo que se maneja no eran necesarios unos gráficos asombrosos, pero aun así son muy buenos; en su mayoría son imágenes fijas, lo que no impide que se note un gran trabajo; y ni qué decir de los movimientos de los agentes: en verdad que hasta te "contagian" y te dan ganas de bailar, ¡ja, ja, ja! Punto clave de todo esto tenía que ser la música, ya que si las melodías eran medio aburridas, terminarías por botar la tarjeta en algún cajón; pero por fortuna es todo lo contrario: todas las canciones utilizadas son muy movidas, y la elección del tema para cada misión fue excelente.

La última canción

Estamos muy contentos con este título, ya que es algo nuevo para nuestro continente; esperamos que tenga buena aceptación y que gracias a ello pronto tengamos más juegos musicales no sólo para esta consola, sino incluso para el Wii. No nos queda más que recomendártelo, más si ya estás aburrido de los mismos conceptos de siempre. **Elite Beat Agents** puede dejar satisfecho a cualquier jugador, es muy sencillo de entender, y ahí está su principal virtud.







Ranking

M Master 8.5

Los juegos musicales siempre me han gustado mucho, en especial los de baile, como **Dance Dance Revolution** o **Pump It Up**, en los que podía pasarme todo el día jugando sin ningún problema; pero al mismo tiempo siento que además de Konami, pocas compañías habían volteado a este género; por eso aplaudo el esfuerzo de Nintendo en desarrollar este título. Te puedo decir que desde el primer segundo quedarás atrapado por su *gameplay* tan intuitivo, y aunque las historias no son nada del otro mundo, es lo de menos gracias a la diversión que ofrece. La canción que más me gusta es **Walkie Talkie Man,** tienes que escucharla.



Crow 8.0

Para que te distraigas después de jugar múltiples títulos de acción o deportivos, ahora te recomiendo **Elite Beat Agents**, un juego basado en ritmos que llenará de música tu Nintendo DS como en algún momento lo lograran **Electroplankton** o **Dance Dance Revolution Mario Mix**. Aquí controlarás a una serie de personajes que deberán conseguir el mejor ritmo para avanzar en su misión. Obviamente la pantalla táctil será parte fundamental para controlar los movimientos en el momento específico. Lo interesante en la historia es que ésta podrá variar dependiendo de qué tan bien mantengas el ritmo. Muy bueno para los que gustan de la música y el anime.



Panteón 6.5

Realmente no es nada nuevo el combinar los ritmos con una trama divertida; por eso es que no me llamó mucho la atención **Elite Beat Agents**. No lo puedo recomendar más que a los fans del anime y de los juegos de ritmos, pues la verdad a mí me pareció algo repetitivo y frustrante; el lado bueno es la manera como se maneja todo el *gameplay* con la pantalla táctil, pero fuera de eso no acaba de gustarme. Si tienes oportunidad, juégalo prestado, pues podrías arrepentirte de haberlo adquirido. Creo que lo peor de todo es el diseño de los personajes; es como ver a **Men in Black**, pero al estilo típico de los japoneses estrafalarios.

1 ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ 10



El Pueblo

Al comenzar tu juego, deberás nombrar el pueblo en donde habitarán todas las familias de **Sims** existentes o las que vayas editando. Hay muchos lugares interesantes para conocer, y espacios disponibles para construir casas nuevas y habitarlas con humanos. Ten en mente que tus decisiones afectarán directamente a todos y cada uno de los elementos dentro de tu poblado; puedes hacer muchos cambios en sus habitantes y sus hogares, pero recuerda tener siempre un ojo puesto en ellos para mantener un orden y que todo sea paz y armonía dentro del pequeño gran mundo virtual.

Tu Sim

Al comenzar una nueva familia dentro de un hogar desocupado, deberás crear a cada miembro, uno por uno, así sean humanos o animales. Para personalizar a cada **Sim** tendrás a tu disposición muchos elementos como ropa, estilos de cabello, color de piel, género e inclusive maquillaje. También podrás modificar su complexión, ponerle nombre y seleccionar su tipo de personalidad.

¡Los Sims ya tienen mascotas!

La serie **The Sims** es una de las más completas en cuanto al género de simulación se refiere; cuenta con muchos detalles para hacerla más realista que otras franquicias similares como **Harvest Moon.** Debido al creciente éxito de las versiones anteriores, EA ha lanzado un título más, pero con un elemento nuevo para darle más vida al colorido mundo de **The Sims**: las mascotas. Así es, ahora no sólo podrás editar a tus propios humanos para habitar el pueblo, sino que también tendrás la oportunidad de crear tus propios perros y gatos para que convivan con tus **Sims.**

- Compañía: **Electronic Arts.**
- Desarrollador: **Maxis.**
- Clasificación: **Everyone.**
- Categoría: **Simulación.**
- Jugadores: **1.**

Tu mascota

Los perros y gatos también pueden ser personalizados de acuerdo con tu gusto; claro que primero debes elegir si quieres a un minino o a un can, y después seleccionar tu raza favorita de entre la gran variedad que incluye **The Sims 2 Pets**. Al igual que sus amos, las mascotas pueden andar a la moda o recibir una "manita de gato" en su complexión, nombre y otros detalles más. Tal vez no respondan como los **Nintendogs**, pero entrenarlos es mucho más sencillo, pues obedecen a simples comandos en el menú (¡inclusive los gatos son muy obedientes!).





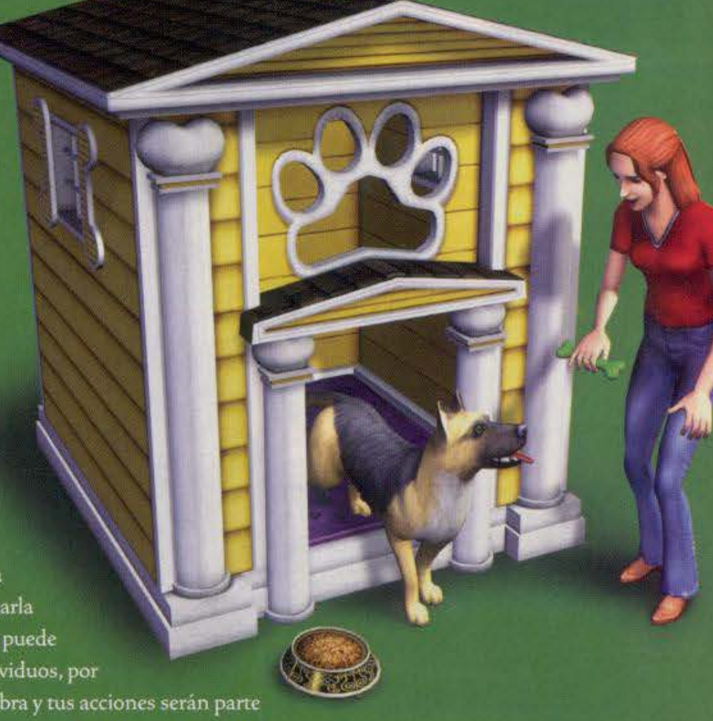
Muy real

Como ya es costumbre, dentro de cada lugar del pueblo encontrarás una gran cantidad de elementos con los que puedes interactuar de varias maneras, incluyendo personas, animales y cosas. Éstos se distinguen de todo lo demás porque brillan cuando te acercas, y al presionar el botón de acción, aparecerá un pequeño menú con todo lo que puedes hacer con el objeto en cuestión. En caso de haber dos o más elementos juntos, primero deberás seleccionar con cuál deseas hacer algo.



La gente

Los habitantes humanos del pueblo son muy distintos entre sí, todos tienen su carácter y forma de ser, aparte de su estilo de vestir y costumbres hogareñas. Al igual que en la mayoría de los videojuegos, tú puedes entrar y salir de las casas sin tocar siquiera la puerta, pero eso no significa que todo mundo te va a estimar porque sí; debes ir conociendo a la gente; comenzar una charla de la manera incorrecta puede molestar a algunos individuos, por lo cual tu don de la palabra y tus acciones serán parte clave para llevar una relación duradera y amistosa con todos tus vecinos.



¡Come bien!

Cocinar también es una habilidad que debes dominar en **The Sims**; siendo un juego con valores realistas, también incluye cosas tan básicas para los seres vivos como tener hambre y cansarse, por ejemplo. Dependiendo del tipo de receta que prepares serán las bondades y los beneficios de sus nutrimentos; pero no creas que puedes vivir de pura ensalada: debes tener un menú apropiado y balanceado para llevar una vida saludable.





Sal de tu casa

The Sims no es un juego de aventuras tipo **Zelda**, pero aun así debes explorar constantemente el pueblo para conocer a la gente, adquirir cosas y estar al tanto de todo lo que pasa. Durante estos paseos puedes visitar otras casas y lugares, así como interactuar con las personas e inclusive con los animalitos que encuentres a tu paso. Para añadir todavía más realismo al juego, los perros y gatos también tienen sus personalidades, y no será raro que algún can callejero no quiera acercarse a ti de primera instancia. Si le das algún bocadillo y lo acaricias con cuidado, pronto se volverá un amigo más de tu personaje.



Para un público selecto

The Sims 2 Pets es un entretenido título lleno de actividades interesantes e incontables cosas para crear y personalizar, pero es difícil que resulte interesante para quienes no gustan de los simuladores por estos mismos factores. El tener a tus mascotas en la familia resulta algo novedoso, pero no lo convierte en uno de esos títulos 100% recomendables; si lo que buscas es un simulador más divertido en donde tengas algo más que sólo editar cosas, entonces te exhortamos a probar mejor **Harvest Moon** o **Animal Crossing**.



El hogar de tus sueños

Además de los hogares habitados por las personas y sus mascotas, hay lotes listos para fincar en ellos; hacerlo no es tan complicado como parece, simplemente tienes que ir dibujando las líneas que se convertirán en paredes y posteriormente colocar los muebles de acuerdo con tu gusto y preferencia. Claro que al principio sólo tienes pocos elementos, pero después podrás ir adquiriendo más mobiliario para mejorar el aspecto de tu residencia.





La higiene es importante

Después de andar corriendo por aquí y allá conociendo gente y haciéndote amigo de cuanto perro y gato encuentres, un buen baño será una de las mejores ideas, ¿no crees? El ser limpio siempre es bueno, y por ende, debes bañar a tus **Sims** cada que lo requieran. Ellos también necesitarán ir al baño ocasionalmente, en especial tiempo después de haber comido algo; mientras estás en lo tuyo podrás leer una revista o jugar un videojuego. Recuerda que todos los cuidados de la vida diaria están presentes en **The Sims**.

RANKING

Crow: 6.0

Desde siempre me han gustado los juegos de The Sims, aunque siento que les falta una innovación mucho mayor y no limitarse a sólo agregar una opción de mascotas. El modo de juego se mantiene similar al de las versiones pasadas, con un control muy intuitivo y una estructura de comandos que te facilitará las acciones de cada personaje que diseñes. Más que nada, The Sims 2 Pets mantendrá entretenido a quienes sean fans de la franquicia, ya que si no tienes mucha paciencia, puede tornarse un poco aburrido y monótono.

Master: 6.5

The Sims es un gran concepto que lleva ya años como una de las series más vendidas en el mercado, pero la verdad es que a mí no me gusta mucho, ¿por qué?, pues por el simple hecho de que más que jugadores parecemos espectadores; pero bueno, pasando a la versión Pets, resulta divertido al inicio, cuando estás checando las casas y sus habitantes o cuando creas a tu mascota, porque tiene un editor muy completo, pero después de eso... como que pierde todo su chiste. Para mí hay mejores simuladores de vida en el Cubo, por lo que no puedo recomendarlo al cien por ciento, sólo si eres seguidor de esta serie desde la PC.

Panteón: 7.5

Son pocos los simuladores que en verdad me han gustado, dado que no es mi género favorito; pero como siempre, comencé a jugar The Sims 2 Pets para tener una idea objetiva del juego y no precipitarme en mis conclusiones. Después de jugarlo un buen rato, me di cuenta de que sólo es para los fans de la serie, por lo que no puedo recomendarlo ni por error a quienes no les llame este tipo de juegos. Sobre las mascotas, pues bueno: creo que mejor será seguir con Nintendogs, pues pienso que lo más divertido fue hacer un perro boxer con músculos de toro.

1 — 10

Encuentra más tonos, más imágenes, más animaciones y los Panchocapítulos en www.panchomovil.com





TONOS

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo. $ 15.00 iva incluido

POLIFÓNICOS

Envía la clave de tu TONO al 25888. $ 15.00 iva incluido

EJEMPLO PARA ANGELS EN MOTOROLA V3, ENVIA: 4560860 G6 AL 25888

TONOS REALES

$ 15.00 iva incluido

ENVIA la clave de tu TONO al 25888



EJEMPLO PARA TAMALES EN NOKIA 3200, ENVIA: 4560634 G7 AL 25888.

	CLAVE	TEMA (ARTISTA)	CLAVE	TEMA (ARTISTA)
VIDEO JUEGOS	4560667	Zelda HIT	4560744	Alone in the dark
	4560719	Ghostbusters 2	4560745	Gran Turismo
	4560714	PacMan	4560746	Mortal Kombat
	4560715	Mario Bros HIT	4560716	Final Fantasy XI HIT
	4560718	Donkey Kong	4560749	Mega Man
	4560713	Halo2 HIT	4560750	Starforce
	4560720	DigDug	4560751	Resident Evil 3 HIT
	4560747	Prince of Persia	4560752	Street Fighter
	4560721	Metroid HIT	4560753	Pengo
	4560722	Tomb Raider	4560754	Tron Arcade2
CINE & TV	4560703	I like to move it HIT	4562245	Exorcista
	4560704	20Th Century Fox	4562247	Halloween HIT
	4560972	The Simpson's HIT	4560705	Los locos Adams
	4560706	Beetlejuice	4560712	Looney Tones HIT
	4561262	La Pantera Rosa	4562249	Cuentos de Ultratumba
	4560707	Mision Imposible HIT	4561641	James Bond
TOP 10	4561626	Hips dont lie (Shakira & Wyclef Jean) HIT	4561952	Pump It (Black eyed peas)
	4561997	Labios Compartidos (Maná)	4561342	Si Tu Amor no Vuelve (La Arrolladora) HIT
	4561331	Ella y yo (Aventura & Don Omar)	4561662	Pasame la Botella (Match & Daddy Yankee)
	4562166	Sexy Back (Justin Timberlake) HIT	4561349	Rompe (Daddy Yankee) HIT
	4561357	Volverte a amar (Alejandra Guzmán)	4562161	Ain't No Other Man (Christina Aguilera)
BASICOS	4561953	Más que nada (Black eyed peas)	4560681	Sálvame (RBD)
	4561993	Rosa Pastel (Belanova)	4560912	Like a Stone (Audioslave)
	4561991	Fragil (Allison) HIT	4560664	La Mano de Dios (Maradona)
	4560780	Mi credo (K. Paz de la Sierra)	4560682	Gasolina (Daddy Yankee) HIT
	4561267	Tripping (Robbie Williams)	4560860	Angel (Yuridia)
	4561851	Ven Bailalo (Khriz y Angel) HIT	4560693	PIMP (50 Cent)
	4560774	Te quiero para mi (La Dinastia de Tuzantla)	4560671	Dragostea (Din Tei) HIT
	4561263	Noviembre Sin Ti (Reyk)	4561020	Nada fue un error (Coti con J. Venegas & P. Rubio)
	4561354	Si no estas conmigo (Cynthia y Jose Luis) HIT	4560689	Hollaback Girl (Gwen Stefani)
	4560784	Soy Asi (Valentin Elizalde)	4561327	All about us (T.A.T.U.) HIT
	4561359	Regresa a mi (Il Divo)	4560685	Quemándome de Amor (Moderatto)
	4560669	Na Na Na (Mi dulce niña) HIT	4561996	Disculpa los malos Pensamientos (Panda)
	4560773	Huele a peligro (La Arrolladora Banda Limón)	4560761	Frijolero (Molotov) HIT
	4560765	My inmmortal (Evanescence)	4560905	Don (Miranda)
	4560832	La camisa negra (Juanes)	4560796	Volvere (K. Paz de la Sierra)
	4560699	We will rock you (Queen) HIT	4560677	Por Besarte (LU)
	4562164	Espacio Sideral (Jessie & Joy)	4561280	Lo que pasó pasó (Daddy Yankee)
	4560733	We're the champions (Queen)	4562162	Via Lactea (Zoé) HIT
	4560670	Yo quisiera ser (Reyk)	4562163	Quiero Estar Contigo (Alejandra Guzmán)

CLAVE	TITULO	CLAVE	TITULO
4561316	Gato Benito HIT	4561895	ay madre!!!
4561918	Telefono Borracho	4561315	Chabuelo
4561314	Mi Gober Precioso	4561941	24 (Series de TV)
4560621	chica sexy	4561901	Amante Sexy
4562179	Ya wey! Contesta! HIT	4561909	Llamada Superpoderosa HIT
4560655	Chica Fresa	4561900	Agente 00 Gonzo
4561917	ArTuDiTone	4561882	Mamá! Contesta!
4562174	Hijo mio, te habla Dios	4560654	Lobito, lobito
4561990	Gollum HIT	4560647	Claxon de camion
4561914	Ring de Lucha	4560639	hay camotes
4560955	Pinch Chamaco	4560648	Sirena de ambulancia
4560634	Tamales	4560625	Perro HIT
4560833	Burro	4561324	Oye hijo contesta
4560653	Risa Pedorra HIT	4561889	Papá! Contesta!
4560638	El gas!	4561913	Reggaetone

Las frases más FRESAS en tu cel

"O sea, me tapo un ojo me tapo el otro y nada Ke ver ehhh"

Envía: 4561402 al 25888
recibirás una frase diferente cada vez que envíes este mensaje.

APLICAN COMPATIBILIDADES PARA TONOS REALES

$ 15.00 iva incluido

POSTALES Animadas

envía cl tarjeta + clave + telefono persona + nombre de la persona al 25888







placap · placaf · pienso · teamo · felici · textra · perdon · matris

$ 15.00 iva incluido

FONDOS CON PERSONALIDAD

NUEVO

envía cl logonom + clave + el nombre que quieres en la imagen al 25888

$ 15.00 iva incluido







hada · dinom · astro · samur · rosam · soldi

Ejemplo: cl logonom hada Sofia al 25888

APLICAN COMPATIBILIDADES PARA IMAGENES

IMAGENES ANIMADAS





4560977 · 4560978 · 4560979 · 4560982 · 4560975
4560984 · 4561396 · 4561394 · 4561958 · 4561960
4561924 · 4561926 · 4561928 · 4561957 · 4562252

IMÁGENES

Envía la clave de tu imagen al 25888 ($ 15.00) iva incluido

EJEMPLO, ENVIA: 4560362 G6 AL 25888




















4560288 · 4560281 · 4561535 · 4560387 · 4560496 · 4561608 · 4560363 · 4562058 · 4562073 · 4562083 · 4561109 · 4561447 · 4560379 · 4560447 · 4560221 · 4560218 · 4560924 · 4561627 · 4562090 · 4562284





4560616 · 4560569 · 4560578 · 4560598 · 4561418 · 4561499 · 4560337 · 4560335 · 4560215 · 4560217 · 4560303 · 4560306 · 4560282 · 4561603 · 4560612 · 4561153 · 4560332 · 4560334 · 4560942 · 4560057

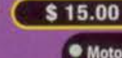
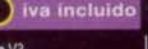
JUEGOS JAVA

(Se requieren 2 mensajes)

$ 15.00 iva incluido

ENVIA 2 VECES LA CLAVE AL 25888



4561869 · 4561863 · 4561772 · 4561867











4561063 · 4561794 · 4561793 · 4561790 · 4561807 · 4561618 · 4561809 · 4561868

- **Motorola** V3
- **Motorola** C381P, V180, V220, E398, V400, V555, V600
- **Sony Ericsson** K700, K700i, K750, K750i, W800

Agrega un espacio y **G6** a tu referenciaEjem. para GRAN PREMIO en Motorola V3 envía: **4561794 G6** al **25888**

COMPATIBILIDADES

- **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 3220, 5140, 6230, 3650, N-GAGE, 6600, 6260, 7610, 6682
- **Siemens** C65, SL65, CX65, SK65
- **Sony Ericsson** K300, K500, K500i
- **Siemens** C690, MC60, S55, SLL55
- **Samsung** S300, E630, E715, X426, X427, E316, X105

Envía la clave como aparece en el ejemplo. Ejem. para CUTEX en Nokia 3100 : **4561065** al **25888**

Horario de Atención 10:00 am a 6:00 pm
Distrito Federal 5208-74-94
Del Interior 01-800-PANCHOZ

Para descargar imágenes, tonos polifónicos y tonos reales se debe tener WAP configurado correctamente y el equipo debe ser compatible. Aplican tarifas vigentes de transporte GSM. Aplica el 10% de iva en ciudades fronterizas, en este caso el costo por marcación sería: (25552 $ 3.34), (85588 $ 5.74), (25888 $14.34), (85222 $22.00). Telcel no es responsable del servicio, contenido, ni de la publicidad. Panchomovil no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios, que no sean imputables a la misma. Así como los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. Teléfono de atención al cliente 01 800-726-24-69. Servicio exclusivo para usuarios Telcel.



Fotos: Toño Rodríguez

REPORTE EGS 2006

Durante el EGS, México fue testigo de la nueva filosofía que nos presenta Nintendo con el Wii. ¿Quiéres enterarte de los detalles del evento? Sigue leyendo y prepárate a sorprenderte.

Desde el E3 en mayo, todos estábamos desesperados por jugar el Wii, y cruzábamos los dedos por que Nintendo lo trajera al Electronic Game Show, situación que sí ocurrió para felicidad de miles de aficionados que se dieron cita los días 27, 28 y 29 de octubre en el World Trade Center de la Ciudad de México. Claro está que hubo otros más afortunados que pudieron conocerlo durante la fiesta de aniversario de **Club Nintendo** unos días antes, pero bueno, esa es otra historia.



Si en años anteriores había jugadores que se quedaban a dormir fuera del WTC, este año no iba a ser la excepción, y es que la fiebre que el Wii está generando no sólo en México, sino incluso en todo el mundo, es algo que no se había visto nunca. Al recorrer las filas que rodeaban el inmueble, pudimos darnos cuenta de que no se hablaba de otra cosa más que del Wii, su control y **Zelda**; nadie iba a otra cosa que no fuera jugar con esta nueva consola de Nintendo. No queremos hacer menos a las consolas de otras compañías, pero en serio que es como si no hubieran estado en el EGS. Tenemos que resaltar la gran participación de los asistentes, que se comportaron a la altura, lo que permitirá que Nintendo ratifique su compromiso con nuestro país y siga presentando sus consolas en exclusiva.









Ya dentro del evento vimos un fenómeno parecido a lo del E3: cientos de personas corriendo hacia el stand de Nintendo, lo que originó la fila más larga en la historia del evento; con decirles que pasaba por el estacionamiento para llegar nuevamente al exterior... no, no es broma, pero la espera bien valía la pena, ya que podías disfrutar de varios juegos que trajo la Gran N, como Zelda TP.





Una vez que estabas en el área para probar el Wii, los jugadores no lo podían creer, y se podían quedar minutos tan sólo viendo el control; y cuando ya recuperaban el sentido de lo que estaban haciendo, de inmediato buscaban jugar Zelda, pero no todos tuvieron la misma suerte, y el juego que les tocaba no siempre era el que esperaban, lo que no quiere decir que les iba mal, al contrario, sólo que la expectación de la última creación de Miyamoto es mucha.

A la salida del área de Wii, te daban una gorra bastante padre, que sin lugar a dudas, fue el regalo más cotizado del EGS, ya todo mundo te la quería cambiar por lo que fuera, e incluso te ofrecían dinero.



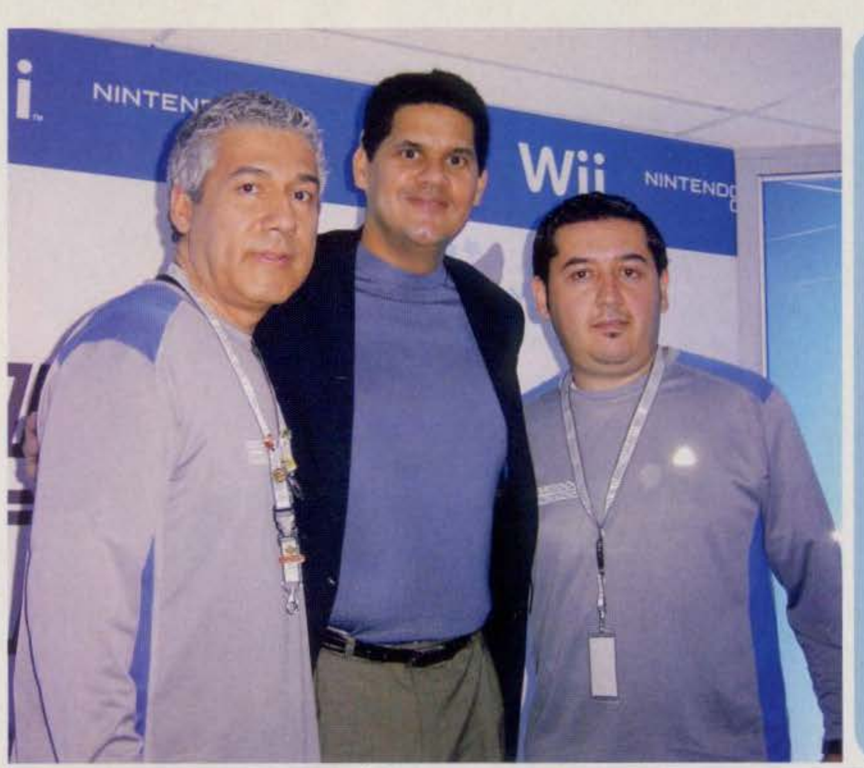




Por atenciones no podías quejarte, siempre estaban a tu lado bellas edecanes que muy amablemente te explicaban lo que tenías que realizar dependiendo el título que te hubiera tocado. En el área del Nintendo DS también había mucho público, porque además de poder probar lo más nuevo para esta consola, tenías la posibilidad de descargar algunos demos para llevártelos a otra parte del evento; obvio que al apagar la consola se eliminaba el demo, pero valía la pena echarles un ojo.

Fueron tres días que seguramente ninguno de los asistentes olvidará jamás, momentos que atesorarán por siempre, y es que experiencias como ésta, pasan muy pocas veces en la vida.


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Save&Quit
Undo
Zoom Out
¡Entrena tu cerebro en minutos al día! con Brain Age.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
©2005-2006 Nintendo. ©2006 NIKOLO Co., Ltd. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com



Sin palabras, así quedamos todos al ver la gran respuesta de la gente en el stand de Nintendo, y es que si bien no es ninguna sorpresa para nadie que el área de la Gran N sea la más concurrida años tras año, esta vez fue algo impresionante, todo por una sencilla razón: el Wii.

Otra de las causas del éxito del área de Nintendo fue que contó con la participación de distinguidas personalidades como Reggie, el nuevo presidente de Nintendo of America, quien estuvo presente los primeros dos días del show. Por cierto, vale la pena mencionar que siempre accedía a tomarse fotos con los asistentes o a firmarles lo que le pusieran enfrente, lo que habla muy bien de él como persona.

Quizá muchos de ustedes lo pueden ver como algo normal, pero el hecho de que celebridades de este nivel vengan al EGS, es de agradecerse, porque quiere decir que le están dando toda la seriedad e importancia que merece. Muchos fueron los jugadores que nos preguntaron si algún día podría venir Shigeru Miyamoto... y pues, ojalá que esto se dé; es difícil, pero no imposible, así que a mantener los dedos cruzados para que eso suceda pronto.



La parte alta del booth de Nintendo, aquí se encontraban los Wii, el objetivo de todos los asistentes al Electronic Game Show; entre los juegos que se podían probar estaba **Excite Truck**. Como ya te comentamos varias veces, es un juego de carreras con camionetas "arregladas"; su control es muy intuitivo, se usa sólo el Wiimote para conducir el vehículo, pero no creas que se trata de moverte nada más a la izquierda o a la derecha, simulando un volante, sino que al mismo tiempo tienes que equilibrar tu camioneta en los saltos, ya sea girando levemente el control hacia adelante o atrás, para obtener el triunfo.













Otro de los juegos que más ovaciones se llevaron fue **Wii Sports**; Se trata de un compendio de cinco juegos deportivos, que aunque simple en su diseño, demuestra el gran potencial de esta máquina de sueños conocida como Wii. Las actividades deportivas que reúne son béisbol, box, tenis, golf y boliche; obvio que lo interesante está en el momento de interactuar con el control, que simula los movimientos de cada deporte de manera extraordinaria; por ejemplo, en el tenis, dependiendo de qué tan rápido y en qué dirección movamos el Wiimote, la bola responderá de igual manera, lo que se repite en béisbol y golf. El que merece mención aparte es el box, donde usamos tanto el Nunchuck como el Wiimote, cada uno representando un puño del boxeador, y dependiendo de la fuerza y dirección con que lo muevas, será el golpe que tu personaje ejecutará en pantalla. Toda una gran experiencia; tienes que jugarlo.



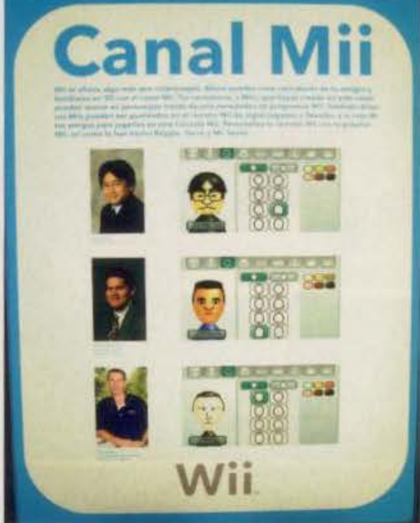


Sin hacer mucho ruido, **Wario Ware: Smooth Moves** se ha colocado rápidamente entre los más esperados del sistema. Esta serie que iniciara en el Game Boy Advance, hace su aparición en Wii, y podemos decirles que mantiene su misma esencia, esa que la ha llevado a consagrarse en esta industria como uno de los títulos más dinámicos y divertidos: los minijuegos nunca habían sido tan divertidos. Para jugar con él sólo necesitamos el Wiimote, y ya dependiendo de la situación que te toque superar, tendremos que agitarlo, inclinarlo o hasta saltar nosotros con él. Lo único malo de este título es que no se sabe exactamente su fecha de salida; por ahí se ha comentado que puede ser en enero, pero aún no es nada oficial; lo que sí es seguro es que ya todos nos morimos por jugarlo; esperemos que no tarde mucho en salir, y que incluya los modos de juego que hicieron de la versión de Nintendo GameCube todo un suceso.



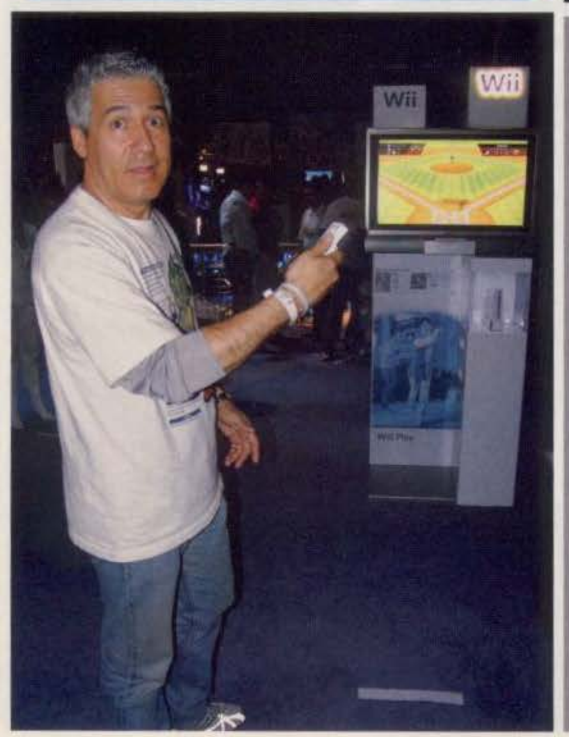


Siempre es buen momento para tomarse una foto del recuerdo, como ésta que les mostramos, donde podemos ver a Pepe Sierra, Miguel Padilla y su hijo, Steve Singer y Toño Rodríguez. Todos ellos dieron su máximo esfuerzo para que pudieras tener un evento de la calidad que te mereces, pero eso sí, el siguiente año tienen que duplicar sus fuerzas para que el EGS 2007 sea todavía mejor.





Una divertida opción que incluye el Wii, es la de crear una especie de avatar, que conoceremos como Miis; las posibilidades, a pesar de simples, cuentan con un sinfín de detalles para que quedes igualito a como eres en la vida real; si no nos crees, checa el parecido de Reggie, Satoru Iwata o Steve Singer; es asombroso, y lo mejor es que estos modelos los puedes usar en juegos como Wii Sports. Jugar Wii es tan fácil, que la señora que vemos en la foto ya era toda una experta.



Aquí vemos a Pepe Sierra, a punto de conectar su décimo Home Run en Wii Sports... bueno, la verdad es que se fue ponchado a las primeras de cambio, pero dio todo de sí para lograr un buen juego, y se divirtió bastante, que es lo que cuenta.

También tenemos al Team Nintendo, que, como siempre, estuvo animando el evento y enseñando a los asistentes las novedades que la marca les ofrece, tanto en consolas domésticas como portátiles; se merecen un aplauso por su gran papel.




México
14:21 PM
Maui
9:21 AM
Londres
8:21 PM
nintendo Wi-Fi connection
¡Siempre hay alguien listo para jugar!
Seattle
12:21 PM
¡ES FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS.
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
TONY HAWK'S
Animal Crossing
METROID
TETRIS DS
© 2006 Nintendo.





Por tercera vez consecutiva, Ubisoft llegó a mostrar sus mejores cartas y claro, su booth fue dominante con el Wii. Títulos como **Rayman Raving Rabbids**, **Splinter Cell** y **Red Steel**, este último sólo disponible para prensa, causaron sensación entre los asistentes al evento.

Raving Rabidds es un juego que sale del concepto original del personaje creado por Michel Ancel y te transporta a nuevos horizontes con los beneficios del Wii. En este caso disfrutaremos de una divertida aventura, que involucra a un grupo de conejos alienígenas, quienes tratarán de dominar el universo de **Rayman** y sólo él, con tu ayuda, podrá detenerlos.





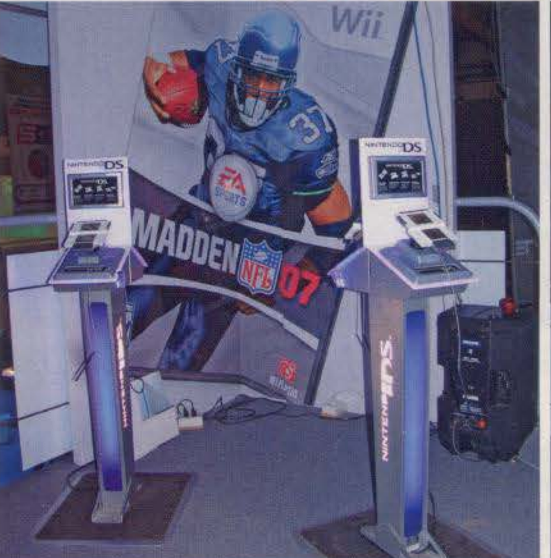
En Splinter Cell Double Agent para Wii, la sensación de juego tomará un rumbo diferente que ninguna otra consola podrá igualar. De primera instancia pensamos que sería complicado el uso de ambos controles, pero en cuanto lo tuvimos en las manos, nos dimos cuenta de que es tan natural que al instante ya dominarás las acciones de **Sam Fisher**. Para saltar, sólo debes impulsar hacia arriba el Nunchuck, mientras que el control remoto te dará las demás funciones como cambio de arma y, por supuesto, para dispararle a tus enemigos. Los gráficos y las animaciones de personajes lucen bastante bien.

Ya habíamos jugado una versión preliminar de **Red Steel** en el E3, pero la edición del Electronic Game Show estuvo muchísimo más completa y pudimos apreciar texturas de alta calidad y un *gameplay* más certero. Ya sea que uses la katana apoyándote en el remoto y Nunchuck (te sentirás como un verdadero samurái) o pongas a prueba tu habilidad con las armas de fuego al apuntar y disparar con la precisión de un profesional. Seguramente este título ya está en tu colección, y si no, ¿qué esperas? ¡Está genial!











Como cada edición, EA no podía quedarse atrás en cuanto a estructura y este año montó uno de los stands más grandes del lugar, dándole el mayor peso posible a dos juegos en especial, **Madden 07** y **Need for Speed Carbon**. Del primero podemos decirles que recibirá la que es sin duda su mayor evolución en toda la historia; ¿por qué?, sencillo: tendrá una versión para Wii. Primero vamos a lo obvio, el título contiene todas las características que el aficionado a estos juegos espera, como lo son listas actualizadas de jugadores y cientos de estrategias tanto a la ofensiva como a la defensiva, lo que por sí solo lo vuelve excelente; pero lo que es de aplaudirse es la manera de jugarlo, realmente te sientes en el campo.

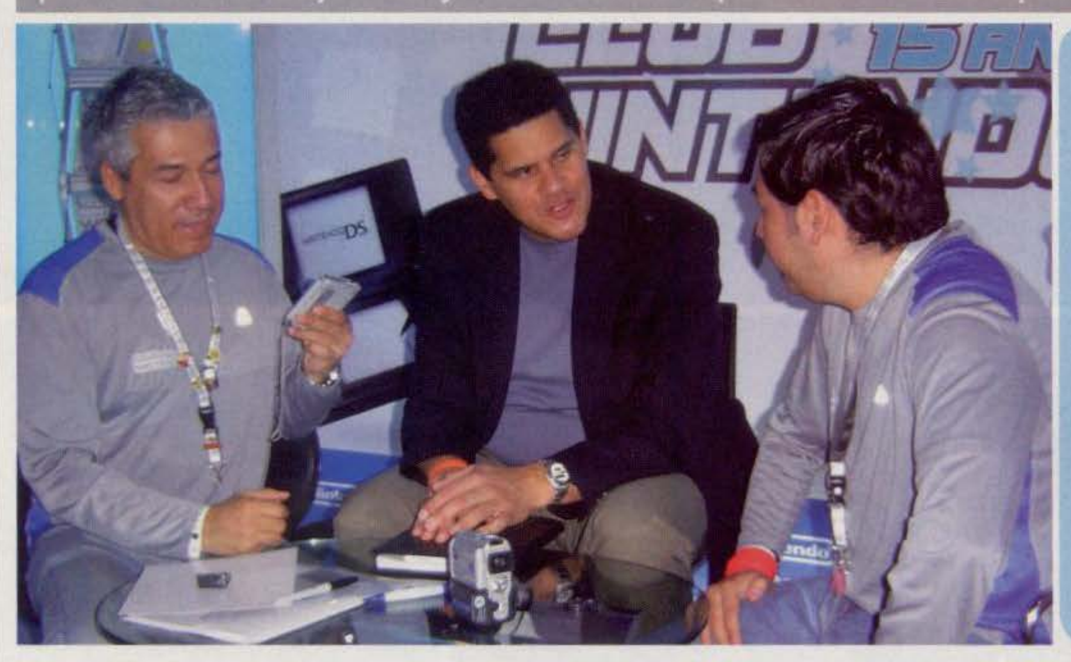




En cuanto a Need For Speed Carbon, tuvimos la oportunidad de probar este título en su versión para Wii, dentro del área VIP de la compañía, y quedamos muy satisfechos. Al principio como que sí está un poco raro el control, y te cuesta acostumbrarte, ya que es muy sensible, pero no creas que es porque esté mal planeado, sino porque realmente se necesita ese nivel de detección para que puedas dar las vueltas a la velocidad que tomas. Por otro lado, toda la zona fue envidiada por sus hermosas edecanes, y para que te des una mejor idea, basta ver la foto de la chica del lado izquierdo, que provocó que las pilas de las cámaras de los jugadores se terminaran antes de lo esperado. Simplemente sin palabras.

Entrevista con Reggie Fils-Aime

En su segunda visita a México, el presidente de Nintendo de América nos platica de los objetivos y retos de la empresa en nuestro país.



Hace un año platicamos con él. Ahora, con un mejor puesto en Nintendo y con más responsabilidades, Reggie habla con Pepe y Toño acerca de muchos temas de interés para todos los fans de la marca en Latinoamérica. ¡Entérate de todo lo que charlamos!

Club Nintendo: Reggie, hace un año te tuvimos aquí como vicepresidente de Nintendo. Ahora en el 2006 eres el presidente de Nintendo de América. Gracias por esta entrevista.

Reggie Fils-Aime: Saben, ustedes han ayudado haciendo un gran trabajo en México, hemos crecido en el negocio y ahora soy recompensado.

CN: ¿Cómo ha cambiado la vida de Reggie con esta nueva posición?

RF: Bueno, además de hacer crecer las ventas de la compañía, ahora tengo más responsabilidades. Atender a más gente, trabajar más con el señor Iwata en Japón y en los Estados Unidos. Ahora que si lo vemos personalmente, he pasado más tiempo en aviones y menos tiempo en casa. Pero ha sido grandioso, una grata experiencia y estoy satisfecho de que los negocios van bien.

CN: Hablando de tu tiempo, ¿cómo es éste con el lanzamiento próximo de Wii?

RF: Ha sido un tiempo muy ocupado. Hemos trabajado en los planes de lanzamiento, en las estrategias y ahora las estamos ejecutando. De hecho a tres semanas desde hoy, estaré en Nueva York para dar el primer Wii que se venda en el continente. Pero tenemos más detalles que debemos trabajar para que todo el plan sea ejecutado de manera perfecta. En esto estoy concentrado.

CN: ¿Cómo será este evento?

RF: Bueno, será a la media noche y seguramente tendremos a muchos consumidores a la espera de su Wii.

CN: ¿Por qué se han realizado últimamente eventos en Nueva York y no en Seattle?

RF: Bueno, tendremos dos eventos. Te estoy dando información de última hora para Club Nintendo. Uno será en Nueva York y el otro en Los Ángeles. ¿Por qué en estos lugares? Porque es donde se sitúa la mayor parte de prensa de los Estados Unidos, por eso creemos que así nos funciona. Estamos más cerca de nuestros vendedores también. Yo estaré en Nueva York y George Harrison estará en Los Ángeles.

CN: ¿Cómo encuentras el EGS de este año?

RF: Es fenomenal. Estuve aquí el año pasado, fue mi primer EGS. Vine en sábado y había mucha gente. Ahora que estoy desde el viernes me doy cuenta de que la gente trabaja y que no puede atender el show desde el primer día, pero el día de hoy nos informaron que había un nuevo récord de asistencia. Entonces ahora comparo el aforo de hoy con el del año pasado y me doy cuenta de que la gente es increíble. Las filas rodean el edificio, las filas para nuestro booth son muy grandes, con esto vemos la pasión y el sentimiento que los mexicanos tienen por los videojuegos y en especial por Nintendo.

CN: ¿Te imaginabas esa pasión por Nintendo?

RF: Me asombré el año pasado y me asombro ahora. Es increíble. Es la primera vez que hay filas de público para jugar Wii. Y conforme camino por los pasillos me doy cuenta de que tenemos tanta gente como la que viene a ver a Club Nintendo. Es muy especial la gente de México, aman Nintendo, les gusta lo que hacemos y eso es importante para nosotros.

CN: ¿Qué esperas del lanzamiento del Wii y de Zelda?

RF: El lanzamiento de The Legend of Zelda: Twilight Princess será simultáneo y creo que será algo muy positivo. He recibido peticiones de los puntos de venta pidiendo más y más producto, eso es una buena señal para nosotros. Zelda es un juego fenomenal, es el juego más impresionante que hayamos realizado y déjame decirte que soy un gran fan de Zelda y seguramente será mi favorito. Ahora, también tenemos la versión de Zelda para el Nintendo GameCube. Ha habido rumores de que esta versión sólo será vendida en línea, pero eso no es cierto. Estaremos vendiendo el título en las tiendas en todo el continente; en Japón sí será por medio de Internet. Pero para nosotros este título es parte fundamental de nuestra temporada navideña, así que lo tendremos en las dos versiones.

CN: ¿Por qué días diferentes para el lanzamiento?

RF: La diferencia está basada en que los juegos son un poco distintos; en la versión de Wii, Link juega por primera vez con su mano derecha; el modo de juego es muy diferente, entonces debemos hacer notar eso. En la versión de Nintendo GameCube el juego es de manera tradicional y el modo de juego cambia. Esto sería el porqué de la diferencia de fechas en el lanzamiento.

CN: Eso es algo que queremos saber. ¿Por qué Link utiliza su mano derecha?

RF: Bueno, no hay ninguna historia escondida detrás de esto. Leí un texto del señor Miyamoto en que decía que para jugar la versión de Wii con este nuevo control, lo más conveniente sería hacerlo con la mano derecha y el señor Aonuma también lo piensa así. Y para el de Nintendo GameCube, prefería tenerlo de la manera tradicional. Esa es la historia.

CN: Hablando del GameCube, ¿este título de Zelda sería el broche de oro para el sistema?

RF: Primero: El GameCube tendrá una campaña muy fuerte para esta temporada navideña; si vemos hacia el futuro, todos los juegos del GameCube serán utilizados en el Wii porque es un sistema compatible. El software estará por mucho tiempo; en términos del hardware estamos trabajando para ver cuál es el plan correcto; creemos que el GameCube será vendido por lo menos hasta el siguiente verano, pero la temporada navideña es probablemente la última para el sistema.

CN: ¿Y con el Game Boy?

RF: El Game Boy tiene una visa más larga. En el caso del Micro, esperamos buenas ventas en Acción de Gracias; después de esto ya no estará disponible, cuando menos en América.

CN: ¿Qué ha pasado con el Play-yan?

RF: El Play-yan está posicionado en Japón. Se vende en línea y hay pláticas para llevarlo a Europa, pero aún no es un hecho. A mí me gustaría tenerlo en un cartucho más pequeño, que encaje en el Nintendo DS Lite. Esta es una de las conversaciones que tenemos con Nintendo en Japón.

CN: ¿Qué podemos esperar en Latinoamérica con el Wii?; ¿la distribución está en orden?

RF: La distribución estará completa. Todas las tiendas con las que trabajamos tendrán sistemas; el reto que tenemos es que cada día la demanda se incrementa. Miren lo que hacemos aquí, mostrarle a 10,000 consumidores el producto; esto nos llevará a tener más demanda. Así que tendremos el reto de atender la demanda. En esto estaré trabajando durante los siguientes días y semanas.

CN: ¿Qué número piensas que se venderá para Navidad?

RF: Nuestras expectativas de venta son de alrededor de 4'000,000 de Wii para el final del calendario, en todo el mundo. El 3% ó 4% de lo que tenemos en Nintendo de América vendrá a México y el 5% ó 6% estará en todo Latinoamérica; es un número significativo pero sé que nunca es suficiente.

CN: ¿Nintendo planea tener algún evento en Latinoamérica como el Nintendo World en Japón?

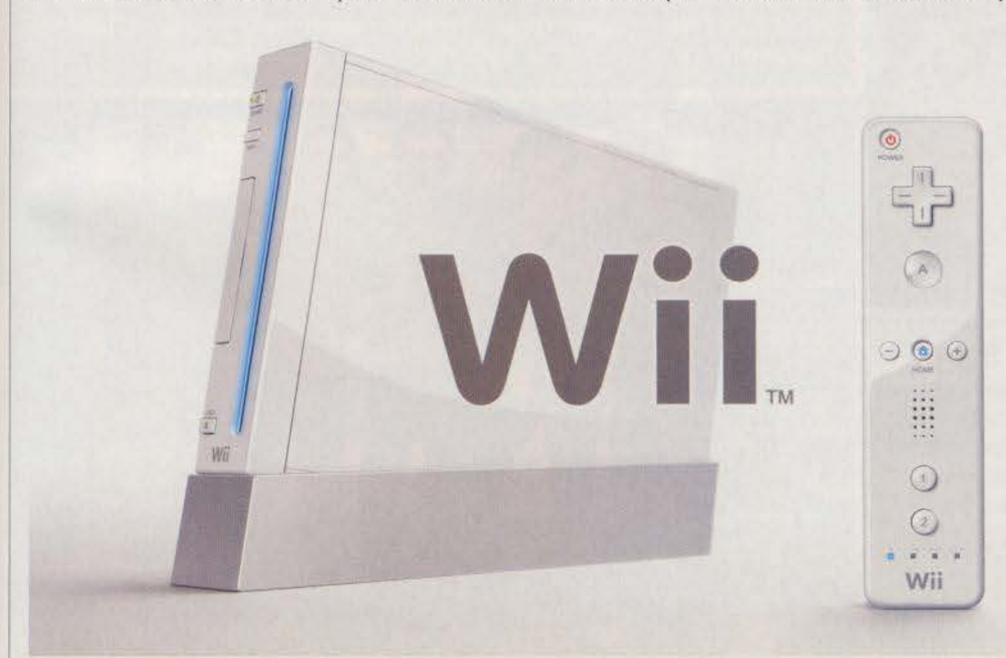
RF: Tendremos muchas actividades en el mercado mexicano. El Electronic Game Show representa un gran inicio con los consumidores. Plazas y salas de cine en distintos lugares serán parte del tour que tendremos en México, además de parques, clubes deportivos y restaurantes durante la temporada navideña. Después de esto, arrancaremos nuestra visita a distintas ciudades para llevar la experiencia Wii a más personas.

CN: Cambiando de tema y para finalizar, ¿cuál es la posición de Nintendo ante los cambios del E3?

RF: Apoyamos los cambios para hacer este evento más pequeño, con más información para la prensa y más cercano a la gente. Que se puedan tener conversaciones con la gente de las compañías, con ejecutivos como yo. Tener más tiempo para jugar, eso tiene sentido. Porque el E3 estaba creciendo demasiado, era muy grande y muy ruidoso. Pero habrá que trabajar mucho para que esto funcione para todos.

CN: Reggie, muchas gracias por tu tiempo. ¿Algo que quisieras agregar?

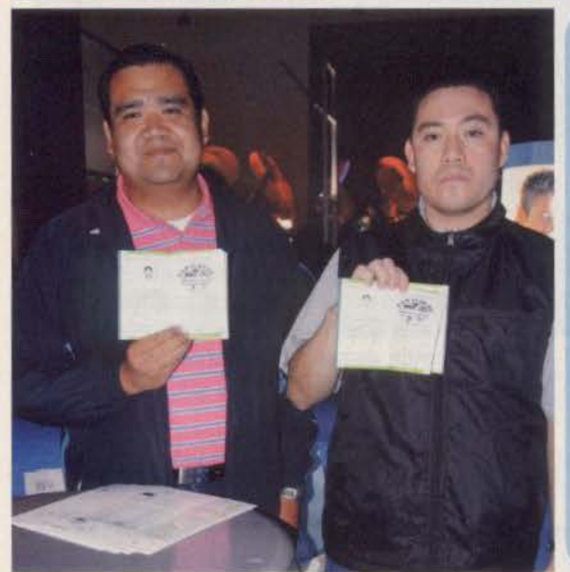
RF: Primero quiero agradecerles a ustedes dos. Gracias por todo el apoyo, por el gran trabajo. Recibo la revista mes con mes y estoy orgulloso de lo que hacen. Para los fans: quiero que sepan que estamos dedicados a traerles diversión con nuestros sistemas. Quiero decirles que las fábricas están trabajando para cumplir las demandas. Además me disculpo con aquellos que no puedan obtener el Wii en esta Navidad: estamos trabajando y sean pacientes con nosotros.



"La distribución estará completa. Todas las tiendas con las que trabajamos tendrán sistemas; el reto que tenemos es que cada día la demanda se incrementa."







Luego de la gran pachanga

que tuvimos en el Estadio Azteca –que por cierto se puso buenísima-, nos reunimos en el EGS dentro del *Booth* de Nintendo donde el ambiente estuvo increíble. Allí aprovechamos para recibir las propuestas de portada que muchos lectores nos llevaban para participar en el concurso de aniversario. La diversidad de ideas estuvo a la orden del día, pues había quienes sólo llevaban la idea en texto y muchos otros más recurrían al dibujo o a recortes para ilustrar su creatividad; la decisión fue dura, pero finalmente resultaron tres afortunados ganadores de un Wii. También había quienes iban disfrazados, como el **Mario** de la derecha, o aquellos que llevaban recuerdos de Nintendo.





También aprovechamos

para recibir a los participantes del concurso de Fan Viajero; en esta promoción, los lectores debían demostrarnos su pasión por Nintendo y Club Nintendo y cómo habían sido sus experiencias con la revista, todo esto con la finalidad de ganarse un viaje a Nintendo of America para ir personalmente por su propio Wii; excelente premio, ¿no? Hubo lectores que nos contaron anécdotas muy divertidas e incluso nos mostraron muchos de sus coleccionables.

Este es nuestro cuarto EGS

y en lo personal nos ha dado mucho gusto asistir, ya que en este tipo de eventos podemos convivir con ustedes y escuchar sus dudas, sugerencias, críticas y quejas de forma más personal, además de compartir nuestras historias y experiencias con los juegos.

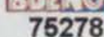
Ya por último, les dejamos esta foto de parte del *staff* de Club Nintendo y los invitamos a que sigan con nosotros en el próximo año.



2007 FELIZ NAVIDAD

MOVILTEKA www.moviltekat.com

Envia **IMAGENCN** "cod. imagen elegida" al **22122**

Costo/sms $15.00 IVA incluido










75278 | 75279 | 75280 | 75281 | 75282 | 74722 | 75276 | 75277

por ejemplo, si quieres descargarte la imagen 72377

1. ve al menu MENSAJES para enviar un nuevo sms
2. escribe el ALIAS del juego, deja un espacio y escribe su CODIGO IMAGENCN 72377
3. envia el mensaje IMAGENCN 72377 al 22122
4. en muy poco tiempo lo tendrás en tu cel, dale a GUARDAR y ya es tuya!!




INFO

1 envia la palabra **INFO**
2 deja un **espacio**
3 escribe tu **pregunta** en cuestión
4 envía el mensaje al **66366**

EJEMPLOS
INFO ¿Qué peliculas hay en el cine de aventura? al 66366.
INFO ¿Quién es el nuevo Director Técnico de la Selección Nacional? al 66366.

Es fácil y efectivo



DESDE TU CELULAR

MOVILTEKA WAP 927

un solo paso
Solo envía **MOVILTEKA** al **927** para entrar directamente al mejor portal **WAP** y descargar nuestro increible contenido directo a tu Telcel
Costo SMS $0.85 con IVA incluido.

JUEGOS JAVA PREMIUM diversion en tu cel

Envia **JUEGOCN** "codigo del juego" al **66366**
Ejemplo: JUEGOCN 81657 al 66366



Garfield's Day Out 81657

POSTALES

Costo/sms $15.00 IVA incluido

Envia POSTALCN "cod.postal elegida" marca celular al 22122
Ejemplo: POSTALCN 60952 nokia al 22122

60003	60005	60016	60017	60031	60032	60037
60057	60062	60084	60085	60086	60101	60184
60270	60293	60383	60389	60461	60462	60466
60623	60624	60651	60659	60847	60864	60871

ANIMACIONES

Envia ANIMACN "cod. animacion" al **22122**
Costo/sms $15.00 IVA incluido
Ejemplo: ANIMACN 90649 al 22122



90626 | 90685 | 90747 | 90762 | 90696 | 90729

hit sounds - sonidos reales

Costo/sms $15.00 IVA incluido

Envia **REALCN** "cod. del Real" al **22122**
Ejemplo: REALCN 10289 al 22122



te llaman!!
10289 Tu novia enojada
10288 Papa enfadado
10290 Mamá llamando a su hijito

animalitos
10273 un sms rebuzna en tu burro-movil
10066 risa de vaca loca
10213 cerdito charlatán... Super friki
10005 Ladrido de perro

G. GLESS
10399 Blue Demon robó el cel a La Cucaracha!!
10425 coti gless imita a coti contesta por favor
10416 Cielito Lindo en tu cel por Gless...
10415 A que sabe el homelet?

varios
10124 pelotas que van y vienen en un partido de tenis
10137 nacogallina TOP
10052 explosión de sonido
10069 tarzán gritando
10049 el agua patoooos!!!
10275 explota una bomba con cada sms
10024 Toma beso...irresistible
10163 Bebé haciendo gorgoritos y gracias

juegos del mes

2 sms por descarga costo/sms $15.00 IVA incluido

Envia JUEGOCN "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCN 81637 al 22122



Bobby carrot 4 codigo 81637
codigo 81600

Fotos

Envia **IMAGENCN** "cod. imagen elegida" al **22122**
Ejemplo: **IMAGENCN 71203 al 22122**

Costo/sms $15.00 IVA incluido






70367	70674	70890	70928	70968	70971	70979	70673
71203	71218	73008	72550	71474	74057	71495	72451
71507	74727	71751	71757	71865	74725	74741	71992
72165	72176	74733	72367	72369	72372	72389	72335
72390	72392	72562	72179	72648	74736	74738	74747
72690	72703	72498	72714	72818	72839	72849	72824
72865	73001	73344	73373	73404	73419	73487	73201

>>> Si tu cel es **MONOFONICO** envia **TONOCN** "cod.melodia" MARCA CEL al **22122**
Ejem.: TONOCN 21514 nokia al 22122

>>> Si tu cel es **POLIFONICO** Envia **POLICN** "cod. melodia" al **22122**
Ejemplo: POLICN 21549 al 22122

Costo/sms $15.00 IVA incluido

NOVEDADES

21747 La pared Shakira
21784 No hay igual Nelly Furtado ft. Residente Calle 13
21745 Quien me iba a decir David Bisbal
20108 One Metallica
21760 La parte de adelante Los fabulosos Cadillacs
21403 Resurreccion Amaral
21822 A la primera persona Alejandro Sanz
21830 Sr. Locutor Los tigres del norte
21831 Alguien te va a hacer llorar Intocable
21073 High James Blunt
21689 London Bridge Fergie

CINE y TV

21778 Cops TV (Bad boys)
20061 Pinky y cerebro
20189 Rocky
20196 Cazafantasmas
20205 Pajaro Loco
20789 Harry Potter
20217 Titanic
20190 Superman
20674 Save me Smallville
20042 El Exorcista
20557 Marcha imperial
20081 La pantera rosa
20204 South Park

codigo 21820 Flashdance What a feeling
codigo 21821 Dinasty TV Theme

CLASICOS, REGGAETON y DANCE

21725 Los amantes Ana Torroja
21372 Temperature Sean Paul
21371 Hips don't lie Shakira
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
21079 Dias de Enero Shakira
21317 Ella y yo Aventura y Don Omar
21163 Rompe Daddy Yankee
20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
20529 Pobre diabla Don Omar
21114 Muñeca de trapo La oreja de Van Gogh
20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
21337 Noche de sexo Wisin y Yandel
20955 Tu principe Zion y Lennox con D Yanquee
20461 Dale don dale Don Omar
21186 Friday I'm in love The cure

SUPER RINGTONES

top LATINO + MEXICANO

21786 Insensible a ti Alicia Villareal
20606 La camisa negra Juanes
21772 Cita en el quirofano Panda
21773 Tonto corazon Benny Ibarra
21785 Musica ligera Soda Estereo
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
21390 Me voy Julieta Venegas
21525 Es algo mas La quinta estacion
21121 Si no estas conmigo Cynthia y Jose Luis
21085 Volverte a amar Alejandra Guzman
21696 Tu manera Eduardo Cruz
20778 Dulce Niña Na na na Kumbia Kings
20997 Lagrimillas tontas Montez de Durango
20957 Angel Yuridia
21351 Dime ven Motel
20998 Tu de que vas Franco de Vita
20433 En los puritos huesos Banda el limon
21008 La Posada de los muertos Mago de Oz
20880 Don Miranda
21068 Recostada en la cama El Chapo de Sinaloa
20397 Eres Cafe tacuba
21230 Cuando no es como debiera ser Panda
21681 Angelito Vuela Don Omar
20914 Media naranja La arrolladora banda El Limón
20990 Noviembre sin ti Reik
21113 Seduccion Thalia

top LISTAS MUNDIALES

21787 Tell me baby Red hot Chilli Peppers
21788 Beep The Pussycat Dolls
21774 Call on me Janet Jackson
21083 Pump it Black eyed peas
20981 My humps Black eyed peas
20810 You're beautiful James Blunt
20520 Toy Soldiers Eminem
20245 Hotel california Eagles
21089 Regresa a mi Il divo
20892 Hung up Madonna
21323 Zombie The Cranberries
20994 Sorry Madonna
21123 Jesus of suburbia Green Day
20442 Hey mama Black eyed peas
20812 Tripping Robbie Williams
20264 Dont Speak No Doubt
21357 Beat of my heart Hillary Duff
21789 Angels Robbie Williams
20611 Welcome to my life Simple plan

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CONDICIONES SERVICIO SMS: CEL COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590i, 6560, 3100, 7250, Ngage SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,T68m SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VX3000S,G1500, VX300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395, 3650,SAMSUNG R225,R325,A325,SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890,SAMSUNG R225,R325, SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650,PANASONIC GD88,SAMSUNG V200, SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifonicos) y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu cel tenga la configuración WAP correcta y es compatible con el producto solicitado.Costo/sms al 22122 $15.00 I.V.A. incluido Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.50 I.V.A. incluido. Costo descarga Juegos Java Normales 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erróneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos.Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP 0 01 800 7722467. Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red.Responsable del servicio EPM SA. de CV. Para Ciudades Fronterizas el IVA aplicado es del 10% sobre el Valor del Producto, quedando los Precios: Servicios de información $3.35 Pesos, Servicios de Información Premium $ 5.74 Pesos IVA incluido, Tonos, Imágenes, Logos , Temas sin Tono y VideoClips $14.35 IVA incluido, Tonos Reales y Karaoke $ 22.00 Pesos IVA incluido, VideoClips Premium $ 17.22 Pesos IVA incluido Juegos Java $ 28.70 Pesos IVA incluido, Juegos Premium $ 44.00 Pesos IVA incluido y Suscripciones Mensuales $47.83 Pesos IVA incluido.

HAPPY FEET™

¡Baila!

Happy Feet es el nombre de la más reciente cinta de Warner Bros., que narra las peripecias de un pingüino fuera de lo común de nombre **Mumble**, quien al no tener las mismas aptitudes que sus congéneres, se ve envuelto en una serie de problemas que lo llevan a aprender a explotar su propia habilidad natural. Como ya es una costumbre casi instituida, junto con la película vienen los videojuegos basados en su trama y personajes; así que no tengas frío y vamos a ver todo lo que **Happy Feet** nos ofrece.



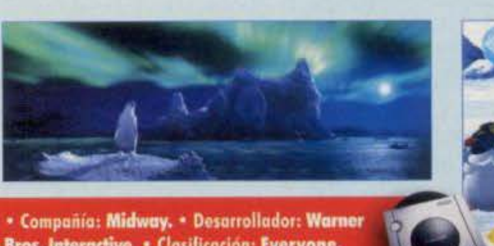


Un pingüino diferente

Mumble es un pequeño pingüino emperador, miembro de una colonia de la Antártida. Según las costumbres, cada ave debe interpretar una canción única para poder atraer a la que será su pareja ideal; lamentablemente para **Mumble** y sus padres, él es el peor cantante de todos; pero a diferencia de los demás, puede bailar tap con una destreza sin par. Su habilidad para mover con ritmo y estilo sus patas no es lo suficiente para ganarse el respeto de sus iguales, quienes no aprueban del todo su baile y terminan exiliándolo del grupo. **Mumble** debe ahora encontrar nuevos amigos y demostrar que su forma de expresión bien vale la pena para distinguirse.

Un sabio giro

Cuando escuchas (o lees) las palabras "basado", "película" y "videojuego" usadas en la misma frase, es muy común que pienses en otras como: "pan con lo mismo" o "juntar ítems", ¿verdad? Pues por fortuna, esta es una de las raras ocasiones en las que no se cumple esta regla, pues **Happy Feet** maneja un *gameplay* diferente al típico juego de aventuras en 3D, en donde tienes que colectar cientos de cositas para poder avanzar. Se trata de un juego de ritmos muy similar a **Dance Dance Revolution**, en donde tienes que ir presionando secuencias de botones.



• Compañía: **Midway.** • Desarrollador: **Warner Bros. Interactive.** • Clasificación: **Everyone.** • Categoría: **Ritmos/ Aventura.** • Jugadores: **1/2.**



Buen ritmo

Nos pareció genial y muy atinada la forma en la que mezclaron el desarrollo de la historia de **Mumble** y todos los eventos de la cinta con la divertida emoción de ir siguiendo el ritmo a cada momento. Si hubieran cometido el error de hacer un juego típico "junta-cosas", la verdad es que no podría recomendarse por nada del mundo; pero con esta fenomenal manera de jugar, puedes invitar a personas de cualquier edad a disfrutar de las escenas de la película en tu Nintendo GameCube.



Más allá de la película

"Al crear un juego de calidad de **Happy Feet** permitimos a los fans extender la experiencia cinemática a un espacio interactivo", dijo Jason Hall, vicepresidente de Warner Bros. Interactive Entertainment. "Expandiendo la creativa historia de la película dentro del juego, le dará vida a **Happy Feet** en una forma totalmente nueva y creará una gran conexión con los jugadores", afirmó. Con esto nos damos una idea de lo que los desarrolladores quisieron lograr desde el principio; no solamente un título para aprovechar la licencia, sino toda una experiencia nueva y diferente para ofrecer algo más a los jugadores. Lo bueno de los juegos de este tipo es que puedes vivir emociones distintas a lo que viste en el cine.



Para pingüinos de todas las edades

Happy Feet es una muy buena opción si te gustan los títulos de ritmos y aún más si disfrutaste la película; como te comentamos anteriormente, estamos contentos de que no resultó un juego más del montón para explotar la franquicia; si tienes oportunidad, juégalo y verás a qué nos referimos. Tal vez el grado de dificultad no sea tan alto como en otros títulos similares, pero se compensa con lo divertido de ir bailando al ritmo de **Mumble** y todos los demás pingüinos.

CURIOSIDADES

- George Miller ha dirigido, además de Happy Feet, otras cintas famosas como la trilogía de Mad Max, Babe: Pig in the City y The Witches of Eastwick.

- Muchas secuencias y partes de la trama son similares a las del documental francés La marche de l'empereur (La marcha de los pingüinos), debido a que ambas cintas tratan acerca de la historia natural de la vida de estas aves. A pesar de lo que pueda parecer, las dos películas estaban en producción antes de que algún detalle de las mismas fuera anunciado.

¡Escúchalo!

Obviamente, **Happy Feet** está enfocado principalmente al aspecto visual y auditivo, por lo cual la gente de desarrollo se esmeró en cuanto a gráficos y a música se refiere. Si ya viste la película, sabrás que cuenta con un soundtrack bastante bueno que incluye canciones de Prince, The Beach Boys, Robin Williams y otros artistas más.



Rankings



Crow: 7.0

Con Cars vimos algo similar cuando en lugar de un título de aventura se enfocaron en las carreras, que eran lo más claro de la película, y en Happy Feet me agradó mucho que no hicieran un clon de Mario o Banjo y en su lugar se centraran en el baile, que es la característica del personaje principal. Si bien no es superior a Dance Dance Revolution, sí te hará pasar ratos divertidos, aunque lo recomiendo más para la audiencia infantil.

Master: 7.0

Últimamente han salido bastantes juegos basados en películas, y aunque la mayoría no son lo que esperábamos, Happy Feet se salva un poco, ya que eligieron un género pocas veces visto en el Cubo, o sea, el musical. Las melodías son buenas y te entretienen por un rato, pero lo malo es que el hecho de marcar los pasos de baile en el control como que le resta puntos; un tapete hubiera sido lo ideal. En fin, es buena opción, pero creo que mal planeada.

Panteón: 8.0

Happy Feet es una de las raras ocasiones en las que el juego basado en la película tiene bastante por ofrecer sin ser "sólo para niños", o el típico y trillado juego en 3D donde tienes que conseguir miles de cosas. Me pareció muy divertida –y atinada- la forma en la que combinaron el estilo de juego de Dance Dance Revolution con la historia tan emotiva de Happy Feet. No esperes más y comienza a mover los pies al ritmo de este simpático pingüino.

1 — 10

BRATZ: FOREVER DIAMONDZ

THQ



¿Estás a la moda?

Basado en la película del mismo nombre que salió para DVD en septiembre, THQ nos trae una aventura llena de pasión por la moda, obviamente enfocada para las videojugadoras que sean fans de la línea de muñecas **Bratz**. En esta odisea llena de color y dulzura podrás revivir los eventos y sucesos del filme, con un par de cambios en aras del entretenimiento electrónico, por supuesto. Si deseas conocer más sobre esta opción para tu NDS, continúa leyendo y te pondremos al tanto de lo que tiene para ofrecernos **Forever Diamondz**.

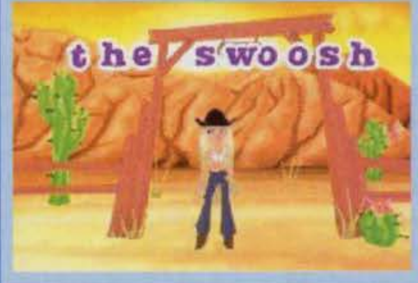




Cuatro chicas, una meta

Las **Bratz** originales, **Cloe**, **Jade**, **Sasha** y **Yasmin** son las protagonistas de esta odisea femenina en donde el carismático grupo de jovencitas debe viajar alrededor del país en busca del mejor diseñador de modas para que las ayude a ganar el concurso del programa de televisión America Rocks Fashion (mientras no se encuentren a **Cruella DeVil**...). Parece mentira que se pueda hacer un juego basado en una carrera por la moda, pero los desarrolladores hicieron un buen trabajo al incorporar de manera eficaz las situaciones de la película en el *gameplay* de **Forever Diamondz**.





La unión hace la fuerza

Cada una de las **Bratz** tiene distintas escenas y características en relación con sus amigas; el trabajo en equipo se lleva a cabo por separado, pero sigue siendo importante para el resultado final. Por ejemplo, en ocasiones tendrás que explorar la ciudad, y en otras competir en patinaje de figura sobre hielo para poder progresar en el juego. Dependiendo de tus logros con cada una de las chicas será la facilidad con la que podrás avanzar a la siguiente parte de la historia; recuerda que la práctica hace al maestro.

¿NintenBratz?

Pero no todo en **Bratz: Forever Diamondz** será correr de un lado a otro midiéndote ropa para ganar el concurso; también podrás tener tus propias mascotas para entrenar y jugar con ellas. Por supuesto, los pequeños animalitos no estarán libres de la pasión de las **Bratz** por la moda; podrás vestirlos con lo último de la moda al igual que tú, con una gran variedad de ropa y accesorios. Tal vez no tenga tantas opciones como los **Nintendogs**, pero al menos cuenta con lo básico para entretenerte por un buen rato mientras pasas de una etapa a la otra.

Recomendable para fans

Bratz: Forever Diamondz es una muy buena opción para las videojugadoras; tiene un buen nivel de reto, pero sin llegar a ser impasable, además de contar con muchísimos accesorios y elementos característicos de la línea de muñecas. Un detalle que nos hizo reflexionar es que realmente se trata de un título entretenido que no exagera en el color rosa, a diferencia de la mayoría de los juegos de **Barbie**, en donde casi puedes pasar las etapas con los ojos cerrados. Eso sí, sentimos que pudo haber tenido más uso de la pantalla táctil y del micrófono, pero no se puede tener todo en la vida.

THQ

FLUSHED AWAY




De la pantalla grande a la más chica

En el número anterior te platicamos acerca de la adaptación de la película **Flushed Away** al Nintendo GameCube, la cual te permite vivir las experiencias y eventos de la cinta en un vistoso juego lleno de color. Pero para aquellos que todavía cargan su Game Boy Advance SP o su GB Micro y son fans de las aventuras de **Roddy** y **Rita**, les regocijará saber que también está disonible para estos sistemas; obviamente con sus limitantes en comparación con la versión de Cubo. La historia sigue siendo la misma: **Roddy**, el ratón de "alcurnia", es lanzado al desagüe por un abusador y conoce a **Rita**, quien lo ayuda en su objetivo de escapar de las cañerías.

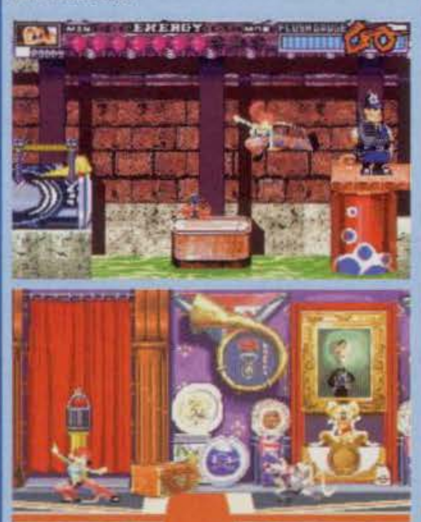






¡Menos charla y más acción!

Roddy y **Rita** son los protagonistas de la aventura; cada uno tiene habilidades especiales y varios movimientos para explorar el mundo subterráneo. Por supuesto, los villanos de la película serán los enemigos a vencer, y encontrarás a muchos de ellos dentro de cada etapa; pero no te apures, sus ataques los dejarán fuera de combate si sabes combinarlos de manera estratégica; también hay elementos interactivos para ayudarte en tu ardua tarea de sobrevivir en las coladeras.



Cosas únicas

Seguramente te preguntarás para qué quieres **Flushed Away** para GBA si ya tienes a su hermano mayor de Cubo; pues además de poder llevar esta divertida y mojada aventura a todos lados, contiene algunos elementos y cosas exclusivas para esta versión. Lo bueno de cuando un título sale para varias consolas como GCN, NDS y GBA, es la oportunidad de adquirir la que más se ajuste a tus intereses; obviamente debemos recordar que cada una ofrece diferentes características de acuerdo con el sistema.

El *gameplay*

La diferencia más notable es por supuesto la forma de jugar **Flushed Away** en el GBA, pues se hace con vista "de lado", más al estilo de la vieja escuela; pero eso no quiere decir que los gráficos sean simples, pues cada elemento y personaje tiene un buen nivel de detalle y están hechos con un gran estilo en 3D que los hace lucir muy bien; como verás, el GBA todavía tiene mucho que ofrecer para los videojugadores. Los valores físicos no son exactamente de lo mejor, pero al menos cumplen su cometido; casi siempre los títulos basados en películas tienen una movilidad malona, pero **Flushed Away** se juega muy bien y no tardas en acostumbrarte al control.

¿Conviene o no?

Como siempre, al jugar un título basado en una película, tenemos el miedo de que sea una simple manera de explotar la licencia como lo **fue Chicken Little** para GCN, con un *gameplay* sin chiste y miles de objetivos por cumplir y cositas por encontrar, pero **Flushed Away** para GBA nos pareció bastante interesante por la manera como controlaron a los personajes a lo largo de los escenarios en 2D. Es muy recomendable si te gustan los juegos de plataformas y disfrutaste de "Lo que el agua se llevó", pero si pediste que te devolvieran el dinero de la entrada, mejor ve por cualquier otro título de tu distribuidor autorizado favorito.



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

LA MÁS GRANDE BATALLA INICIA EN EL Wii

Luego del éxito que se desprendió de ambas entregas de **X-MEN Legends**, Activision se dispara hacia uno de sus proyectos más ambiciosos que, por cierto, llega directamente a la consola de siguiente generación de Nintendo. **Marvel Ultimate Alliance** rompe esquemas y por primera vez reúne a más de cien personajes del universo de Marvel Comics en un estilo de juego tipo Acción/RPG que supera las expectativas. El control remoto será parte fundamental del juego, pero ¿cómo es que funciona? O ¿qué tipo de acciones podremos realizar con este mando? Entérate de todos los detalles en el siguiente artículo.

Cuando los problemas son graves, los superhéroes de Marvel se reúnen para combatir el caos

Por décadas, los superhéroes de la Tierra se han opuesto a la maldad de sus propias ciudades, evitando a toda costa que los grandes villanos colapsen la tranquilidad de los habitantes, pero el **Dr. Doom** y la nueva y reformada **Masters of Evil** (la más grande colección de supervillanos que jamás se haya imaginado) tienen planes para la dominación del mundo y los héroes deberán formar un equipo para detenerlos. En tu misión podrás controlar a múltiples personajes del universo de Marvel mientras te adentras en una fantástica aventura por los exóticos terrenos y sitios extraídos de los cómics, como Atlantis, Shield Heli-Carrier y el hogar de los Skrull.





- Compañía: **Activision.**
- Desarrollador: **Vicarius Visions.**
- Clasificación: **(ESRB): Teen.**
- Categoría: **Acción / RPG.**
- Jugadores: **1/4.**



El primer juego de superhéroes que reúne hasta 140 personajes

Combatir al grupo de villanos mejor armado de todos los tiempos no es tarea fácil; por ello debes elegir a tu mejor equipo para combatirlos. Cada grupo de ataque se conforma de cuatro integrantes y podrás escoger de entre más de una veintena de héroes para formarlo. Algunos de los personajes con los que podrás jugar son **Spiderman, Wolverine, Thor, Iceman, Invisible Woman, Human Torch, Captain America, The Thing, Iron Man, Mr. Fantastic, Electra, Ghost Rider, Dr. Strange** y **Silver Surfer**. Cada uno con habilidades especiales que te servirán a lo largo de la historia. Claro que también los supervillanos se hacen presentes, como el **Dr. Doom, Shocker, Mephisto, Rhino** o el temible **Galactus**, el devorador de planetas, a quien por cierto podrás ver en acción en uno de los tantos videos de introducción.



LA CALIDAD DE IMAGEN Y SONIDO ES BASTANTE BUENA; MARVEL ULTIMATE ALLIANCE SOPORTA UNA RESOLUCIÓN 480p PROGRESSIVE SCAN CON UN COMPLETO FORMATO AMPLIO DE 16X9 Y SONIDO DOLBY SURROUND.

Los superhéroes han tenido sus altibajos en los videojuegos; incluso la última entrega de los **X-Men**, que hacía alusión al cierre de la trilogía en cine, no fue lo que se esperaba; ahora los héroes juntos y sin importar su afiliación, usarán sus espectaculares poderes para salir bien librados de ésta, su más feroz batalla.

Una de las grandes ventajas es la posibilidad de crear a un equipo totalmente personalizado, seleccionando tanto quiénes lo formarán como el nombre e icono que usarán y, por supuesto, el vehículo para movilizarse.





¿Cómo se juega?

El gameplay está más enfocado a la acción, peleando contra múltiples enemigos con los poderes y características únicas de cada personaje, así que no creas que tener una parte de RPG significa que deberás ir de lugar en lugar para conseguir un artefacto, o que las batallas se llevarán a cabo por turnos. Aquí todo está simplificado y listo para que la acción sea continua; obviamente, conforme vayas progresando y derrotando enemigos, tu nivel de experiencia crecerá, haciéndote más fuerte y capaz de realizar movimientos más devastadores. Las acciones en pleno combate fueron incrementadas para lograr un juego más dinámico; por ejemplo, ahora algunos superhéroes pueden luchar mientras están en el aire, en el suelo e incluso bajo el agua, todo esto a través de 17 diferentes sitios en donde podrás librar algunas de las más espectaculares batallas de los cómics del universo Marvel.



La perspectiva principal es aérea y de pantalla ancha, permitiéndote poseer perfecto control del entorno al tener en pantalla –y sin lag- a una amplia variedad de personajes y efectos especiales que se desprenden luego de cada poder especial.

La evolución del combate

Una de las características más importantes en la versión del Wii es el "Advanced Gesture-based Combat", sistema que aprovecha las capacidades del control remoto y Nunchuck. ¿A qué nos referimos? Muy simple, por ejemplo, cuando usas al **sorprendente Hombre Araña** podrás realizar los movimientos para lanzar telaraña con tus propias manos, tan natural como lo hace **Parker**; además, tienes la opción de encadenar los movimientos para crear poderosos ataques y combos... ¡eso no lo hace cualquier sistema!

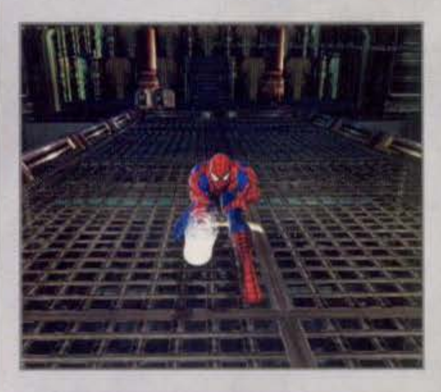
Con el control remoto puedes golpear hacia arriba para generar uppercuts, puñetazos o patadas, y si mueves el control hacia abajo harás los stunt attacks. Para lograr un ataque de alto poder, simplemente golpea hacia el frente. Las habilidades son diferentes para cada personaje y, claro, todos están diseñados para que aproveches el sistema de gesticulación del control remoto. El Nunchuck puede ser utilizado para recoger objetos y arrojarlos, así como esquivar o girar para evitar los impactos enemigos, esto a través del *stick* análogo.



Por supuesto, los **4 Fantásticos** no podían faltar en esta batalla. Aprovecha los espectaculares poderes de cada uno de ellos para lograr tus objetivos, como **Reed Rechards** que golpeará a distancia a sus enemigos.

Una decisión podrá cambiar el destino del universo

Para lograr que te adentres más a la historia y que incluso tus decisiones afecten al desarrollo del juego y el destino del universo de Marvel, en **Ultimate Alliance** las decisiones que tomes afectarán el desenlace de la historia, lo anterior con base en las misiones que aceptes, los objetivos que completes y el cómo interactúes con los demás personajes a través del juego. Un claro ejemplo es que si alguno de los héroes necesita de tu ayuda en un lugar específico, la decisión de ir en su auxilio o mantenerte al margen de la batalla será clave para el porvenir de la historia. Otra de las medidas importantes es la forma de incrementar el nivel de tus personajes, ya que lo puedes hacer de manera individual o aplicado al grupo en general, para así mantener un balance en tu línea de héroes; también existe la posibilidad de ganar nuevos trajes, mismos que abrirán una nueva gama de poderes y opciones (mayor fuerza, velocidad, etc.) en cuanto lo use el héroe correcto.





Como es costumbre, las partes cumbre serán narradas a través de vistosos cinemas que te pondrán al tanto de la situación actual. Al inicio, podrás ver cómo el **Dr. Doom** pone en práctica sus macabros planes para atacar Shield Heli-Carrier, desatando lo que se convertirá en la declaración de guerra para el universo Marvel.

En general, **Ultimate Alliance** es un buen título, los momentos de combate son constantes y la diversión se incrementa si reúnes a tres de tus amigos más. Nos agradó mucho la variedad de escenas y claro, de personajes, aunque sentimos que sí le faltó un poco en el trabajo gráfico, que no obstante que luce bien, sí pudo haber quedado más pulido, especialmente en los personajes donde las texturas se sienten un poco simples. Fuera de ello, la música de fondo queda acorde con el instante de la acción, intensa cuando es necesaria y relajada en los momentos lineales. El uso de los controles le da un nuevo enfoque a como se habían jugado las anteriores entregas de superhéroes; su sencillez y naturalidad harán que desde el primer segundo realices los movimientos como si tú fueras el verdadero héroe. Si esto lo logran con uno de los títulos de lanzamiento, qué maravillas no veremos cuando empiece a madurar la programación en el Wii.



Toda una serie de personajes se hace presente para ofrecerte una aventura sin igual en el mismo título.



Al estilo de **X-MEN Legends**, aquí podrás disfrutar de un ambiente de acción constante con tonos de RPG.

RANKING

1 10

Master: 8.5

Qué bien que Activision haya contemplado al Wii como un medio en dónde explotar las ideas de **Marvel Ultimate Alliance**. Me agradó muchísimo el concepto de que puedas generar ciertos movimientos con la ayuda del popular control remoto. Los gráficos lucen realmente bien, aunque siento que pudieron mejorarse para mostrar un aspecto visual de mayor calidad, más aún en los personajes, pero fuera de ello, tanto la historia como las múltiples misiones a las que te enfrentarás hacen de éste todo un hit que seguramente ya tendrás en tu colección. Lo recomiendo ampliamente para los fanáticos de los cómics y para todos aquellos que quieran pasarse un largo rato de acción continua.

Crow: 8.0

Tantos personajes reunidos en una misma aventura, ¡eso es algo que hacía falta! Siempre habíamos tenido juegos que involucraran uno o más personajes de los cómics, como la Liga de la Justicia, pero en esta ocasión Activision fue más allá y nos trae esta propuesta que no termina cuando finalizas el juego, sino que puedes involucrarte en otras escenas que te mantendrán un largo rato jugando. Si bien los gráficos no son tan innovadores, hay que darle un punto extra por el gameplay; lo práctico del remoto, aunado a la extensa cantidad de poderes especiales, hacen de **Ultimate Alliance** un juego que podrá jugar desde un novato hasta el veterano más exigente.

Panteón: 8.5

Se nota que Activision ya le agarró el modo a los superhéroes de Marvel, puesto que hemos visto diversos títulos de **Spider-Man** y, por supuesto, los **Hombres X**. De estos últimos, han logrado una estructura de juego que no habíamos visto antes y lo retoman para **Ultimate Alliance**, agregándole más de cien personajes de dicho universo y generando una serie de videos de introducción que te narrarán a la perfección la situación previa a la misión que enfrentarás. Como a todos, me encantó la utilidad que le dieron al control remoto que, aunque era de predecirse, sí le pone un extra que no habíamos notado en ningún otro lugar. Se los recomiendo ampliamente.





REDSTEEL
CLUB NINTENDO
POWER
A
HOME
1
2
Wii
UBISOFT
© 2006 Ubisoft

CLUB NINTENDO

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

ACTIVISION


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
system sold separately. mario.nintendo.com

JUSTICE LEAGUE HEROES™
THE FLASH™

¡Velocidad extrema para tu GBA!

La afamada Liga de la Justicia llega al Game Boy Advance en un intenso juego lleno de rápida acción y divertido *gameplay*. **Justice League Heroes: The Flash** hace honor al veloz superhéroe al tenerlo en el papel protagónico. Si estás cansado de los juegos en donde te puedes dormir por la falta de movimiento, no pierdas ni un minuto más y lee a la velocidad del rayo este A Fondo.



¡Cámara!

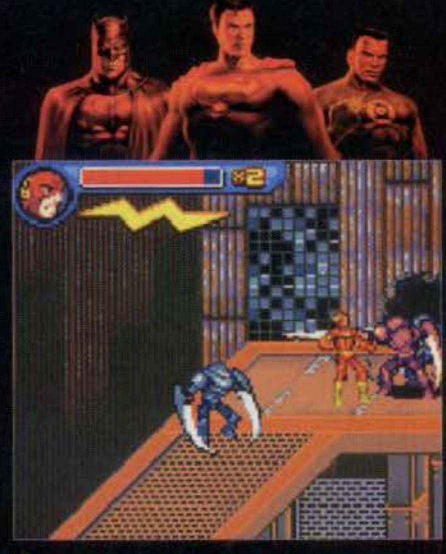
Si jugaste **Viewtiful Joe** sabrás lo divertido que era jugar con la cámara lenta para golpear a los villanos; no se compara al estilo de **JLH**, pues aquí **The Flash** mantendrá su velocidad normal, mientras todo lo demás alrededor de él desacelera dramáticamente. La cámara lenta juega un papel importante en el combate y en la resolución de algunos puzzles, aunque claro que también tiene su lado malo: no podrás usar con la misma eficiencia el sistema localizador con el botón A.



- Compañía: **Warner Bros. Interactive.**
- Desarrollador: **Wayforward Technologies.**
- Clasificación: **Everyone.** • Categoría: **Acción.**
- Jugadores: **1/2.**

El trabajo de un superhéroe nunca termina...

La historia del juego nos narra la invasión de una horda de robots destructores que llegan sin previo aviso al planeta Tierra. Así como **Batman** tiene bajo su ala protectora a Gotham City, y Metropolis se siente segura detrás de la capa de **Superman**, Keystone City cuenta con la rápida ayuda de **The Flash**; por eso, al ser esta ciudad uno de los blancos primarios de los invasores, **The Flash** es enviado inmediatamente a defender su sector, que es en donde comienza y se lleva a cabo la mayor parte de la aventura del veloz héroe. Todavía quedan incógnitas por resolver como averiguar quién es el responsable del ataque, pero todo se irá conociendo conforme vayas progresando en el juego.



La variedad de personajes es muy buena; cada uno tiene animaciones muy vistosas y fluidas.

The Flash

El héroe usa su *Speed Force* para golpear y atacar a sus enemigos, además de que puede moverse a grandes velocidades y crear devastadores combos al mezclar sus ataques. Para enfatizar el sentimiento de la velocidad de **The Flash**, tienes movimientos que van creando un efecto de cámara lenta, con el cual puedes lograr secuencias de golpes mientras los enemigos no sabrán ni qué fue lo que pasó.



Solo di mi nombre, y llegaré corriendo...

Al ser un miembro de la afamada **Justice League**, **The Flash** cuenta con la ayuda y apoyo de los demás integrantes del grupo. Si te ves en dificultades durante tu ardua jornada, puedes invocar a alguno de los otros superhéroes como el poderoso **Superman**, **Batman** y sus artefactos, y la siempre bella **Wonder Woman**, entre otros héroes más de DC.



Una refrescada al género

El estilo de juego conocido como *Beat 'em Up!* ha visto grandes sagas y juegos como **Final Fight**, **Captain Commando**, **Captain America and the Avengers**, **Teenage Mutant Ninja Turtles**, y muchos más; pero los desarrolladores de **Justice League Heroes: The Flash** quisieron darle un *gameplay* que nos hiciera sentir la velocidad del personaje, sin perder la esencia del género. Al estar atacando a un enemigo, podrás moverte automáticamente en una fracción de segundo hasta donde está otro adversario para golpearlo al presionar el botón A; tal vez suene un poco raro, pero al jugarlo te darás cuenta de a qué nos referimos.



Chiquito, pero picoso

Un detalle curioso es que los sprites de los personajes y elementos del juego son muy pequeños; al principio esto nos sorprendió bastante, pero conociendo el *gameplay* del juego, comprendimos que fue una gran idea hacerlos de esa forma. Al ser personajes compactos, el espacio para moverte es mayor y permite un movimiento más libre y dinámico, ideal para el personaje; además, puedes tener enemigos de gran tamaño y una mejor visión de la acción. Pero no te vayas con la finta, todos y cada uno de los héroes, villanos, cosas y escenarios están muy bien detallados y cuentan con muchas animaciones fluidas y coloridas.







La velocidad de **The Flash** te permitirá realizar jugadas y combos impresionantemente rápidos.

Gameplay inmersivo

The Flash no comenzará con todas sus habilidades desde el inicio del juego; él irá adquiriendo cada una de ellas conforme vaya avanzando por las etapas, lo cual le da un sentimiento muy singular a la trama y desarrollo de la aventura. El equipo de desarrollo cuidó muy bien que los escenarios y eventos no fueran siempre iguales, para evitar lo repetitivo que suelen ponerse los juegos de este género; un ejemplo son las batallas con los jefes, las cuales, además de impresionantes, ofrecen un buen reto para los veteranos del control.



¡Que no se te escape!

Justice League Heroes: The Flash es una excelente opción para los que buscan acción sin parar; el *gameplay* es de lo mejor y te mantiene entretenido durante mucho tiempo; el *Replay Value* es decente y gana puntos por sus gráficos y música también. No cabe duda que el Game Boy Advance todavía tiene mucho que ofrecer, así que si eres fan de los superhéroes del mundo de DC Comics y/o de los juegos *Beat 'em Up!*, no te lo puedes perder.



Rankings



Crow: 7.0

Si tomamos en cuenta que para el Game Boy monocromático se pudieron lograr juegos tan interesantes como el de la serie animada de Batman, no entiendo por qué en el Game Boy Advance no le echan tantas ganas para aprovechar las ventajas de la consola. La pasada entrega (Injustice for All) fue un rotundo fracaso y con JLH: Flash tratan de redimirse; de hecho, la acción es más recurrente y el control del personaje es bastante amigable; sin embargo, la simpleza de los escenarios y lo rudimentario de los efectos especiales no le ayudan mucho.



Master: 6.5

Honestamente el título no me gustó mucho, se me hace bastante repetitivo, y en un género donde hay sagas como Final Fight o Double Dragon, no tiene nada que hacer. El efecto de cámara lenta no se acerca pero ni tantito al de Viewtiful Joe, y no me refiero en cuanto a calidad gráfica, sino en la afectación que tiene éste con el gameplay. Pasando con los enemigos, éstos son muy predecibles y sus ataques no varían mucho, dejando la dificultad por los suelos. En fin, te sugiero que lo pruebes antes de comprarlo, o elijas otra opción como puede serlo Final Fantasy VI.

Panteón: 8.0

The Flash no es exactamente mi superhéroe favorito, ni siquiera tratándose de DC (Batman es más enigmático), pero sin duda quedó perfectamente bien personificado en este juego para GBA, el cual me hace recordar los buenos tiempos de los Beat'em Up! de antaño; la verdad el efecto de la cámara lenta no se compara gráficamente con el de VJ, pero en cuestiones de jugabilidad, lo supera por mucho. El dinamismo y la diversión son de lo mejor y te hacen querer jugarlo otra vez, aun después de haberlo terminado.

1 10





QHDD...

¿qué hay dentro de...

Easter eggs y cameos en los videojuegos

Por Spot

¡Hola videojugadores! Estoy seguro de que este fin de año será de gran diversión para todos por la salida del esperado sistema de Nintendo, el Wii. Como me puse algo nostálgico con la idea de poder bajar los éxitos de antaño, me puse a jugar con mis cartuchos de NES y SNES y recordé un tema muy curioso: las cosas ocultas en los videojuegos; de manera que me decidí a escribir sobre este tema y compartirlo con todos ustedes. Posiblemente algunos sean muy jóvenes y no hayan tenido oportunidad de jugar títulos viejitos, pero no se apuren, muy pronto podremos ver varios hitazos en nuestros Wii.

Adventure (Atari)

La primera cosa oculta en los videojuegos tiene una historia muy curiosa; resulta que allá por el año 1978 fue creado el primer y auténtico juego de aventuras: el **Adventure** para el Atari 2600, que resultó toda una novedad por la forma de utilizar los ítems. Por supuesto, los elementos en el juego eran de lo más sencillo del mundo y quienes no saben apreciar los juegos se refieren al héroe como un "cuadrito", sin tomar en cuenta que éste fue el pionero del uso de llaves, armas, etc. Como su autor, Warren Robinett, no obtuvo el reconocimiento meritorio, decidió ocultar su nombre dentro de su creación para que nadie lo supiera sino hasta que hubiere salido a la venta. Poco después se dio a conocer cómo podías entrar al cuarto en donde Warren se daba crédito a sí mismo; debían juntarse varios ítems (incluyendo un píxel especial) para ver el mensaje "Created by Warren Robinett" (Creado por Warren Robinett).

El *Easter Egg* de Adventure de Atari 2600.

¿Qué son un Easter Egg y un Cameo?

Los *Easter Eggs* son aquellas cosas ocultas dentro de varios medios como películas en DVD o en los propios videojuegos, por ejemplo. Tal vez no lo hayas notado, pero ciertos DVD tienen comerciales o escenas extras a las que puedes tener acceso con tan sólo presionar varias veces una dirección en alguna de las opciones, u oprimiendo secuencias numéricas en el control. En este caso un "Easter Egg" toma su nombre y concepto de los Huevos de Pascua de Estados Unidos, los cuales son huevitos de chocolate decorados que se esconden para que los niños los encuentren. Los "cameos" son apariciones de personalidades dentro de algún medio, como cuando sale el director haciendo un papel "x" en una película, o cuando aparece de "invitado" un personaje de una serie en algún videojuego, por mencionar un caso.

The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)

En esta saga hay un *Easter Egg* muy famoso, el cuarto de Chris Houlihan; él es un suscriptor de Nintendo Power, quien ganó por medio de un concurso el derecho de ver su nombre incluido en el juego de **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, de SNES. Otro detalle curioso que ya todos conocen es cuando golpeas repetidamente a las gallinas; después de varios ataques, aves de éstas aparecerán de todos lados para asediarte sin descanso hasta que entres o salgas de un cuarto.



Chrono Trigger (SNES)

En uno de los finales de este juegazo de SNES puedes visitar un cuarto, en donde las personas detrás del desarrollo del juego dejaron un par de mensajes para quien pueda encontrar dicho lugar oculto. Adicionalmente, los tres sujetos que aparecen en Norstein Bekkler´s Lab (**Vicks, Piette** y **Wedge**) son "cameos" del juego **Final Fantasy III**, de SNES.



Super Mario RPG (SNES)

En este genial clásico hay varios "cameos" de otros juegos y personajes como **Star Fox, F-Zero, Link** y **Samus**. Las naves de **F-Zero** y **Star Fox** se ven en la tienda de **Hinopio**; y **Link** y **Samus** aparecen en ciertos *Inns* del juego. También está el *Easter Egg* de la transformación de **Mario** en su contraparte en 2D de **SMB**, de NES, en Booster´s Tower.





Banjo-Kazooie (N64)

En este juego hay varios "cameos" (cosa común de Rare) de personajes de otros títulos como **Donkey Kong Country** y **Conker´s Pocket Tales**; pero también tuvo unos *Easter Eggs* que causaron una gran controversia. Resulta que al final, **Mumbo** le dice a los héroes que les faltó tomar ciertos ítems (una llave de hielo y varios huevos de colores); pero éstos sólo iban a poder ser obtenidos cuando la secuela **Banjo-Tooie** apareciera. Todo esto fue una estrategia de Rare para que sus juegos interactuaran por medio de un cambio de cartuchos empleando el Expansion Pak; como el proyecto no tuvo seguimiento por la dificultad de la operación, los ítems nunca pudieron ser conseguidos de una manera oficial.

Wilhelm Scream

Más que un *Easter Egg* o un "cameo", el *Wilhelm Scream* es un efecto de sonido muy común usado en muchísimas películas y videojuegos; su origen se remonta a 1951, cuando se empleó en la cinta **Distant Drums** y fue "interpretado" por el actor-cantante Sheb Wooley. Cuando fue reencontrado, se incluyó como una broma local entre cineastas, para convertirse gradualmente en uno de los clichés de sonido más usados en el cine y posteriormente en los videojuegos. El *Wilhelm Scream* puede ser escuchado en varias ocasiones en la serie **Star Wars**, además de que es un cliché común en sus videojuegos como **Bounty Hunter, Rogue Squadron, Shadows of the Empire** y **Lego Star Wars**, por ejemplo.

Diddy Kong Racing (N64)

En este divertido juego de carreras hubo varios personajes invitados y "cameos" como **Conker** (antes de su cambio a Mature), **Banjo** e inclusive **Tricky**, quien suponemos es el mismo de **Star Fox Adventures** y **Krunch**, un **Kremlin** de **DKC**. Como en este juego, muchos personajes, vehículos y otras cosas se encuentran ocultos hasta que logras algún tipo de objetivo.



Conker y **Banjo** tienen "cameos" aquí.

Mega Man X (SNES)

Otro gran clásico del SNES. Además de encontrar las partes ocultas de la armadura de **Mega Man X** que estaban dispersas en las escenas de los **Mavericks**, podías hallar una quinta cápsula en la escena de **Armored Armadillo**, que te permitía lanzar Hadokens al estilo de **Ryu** de **Street Fighter II**; esta combinación de *Easter Egg* y "cameo" es muy famosa, y tuvo su continuación en la segunda entrega de la serie con el Shoryuken de **Ken**.



El Hadoken es el ataque más poderoso en **MMX**.

Super Smash Bros. Melee (GCN)

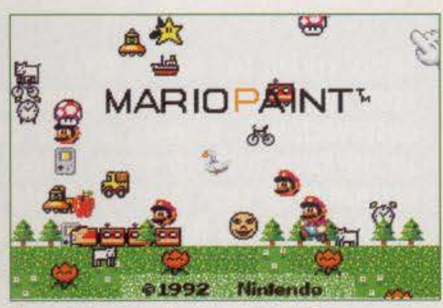
El intenso título de peleas de Nintendo incluyó muchos personajes de varias series para lograr toda una experiencia en *gameplay*; en su secuela, **Melee**, puedes obtener muchos trofeos ocultos que además son "cameos" de otros juegos. ¿Tú ya tienes todos los trofeos?



Este juego tiene muchos "cameos" e *Easter Eggs*.

Mario Paint (SNES)

En la pantalla del título, si tocabas con el cursor las letras de **Mario Paint**, pasaban cosas curiosas; adicionalmente, si lograbas tocar la estrella cuando pasaba justo debajo del título, aparecían muchas estampas volando por toda la pantalla, entre otros detalles más.



Luego hablaremos de la melodía de la O...



Mario

El plomero bigotón es uno de los personajes que más "cameos" han tenido en los videojuegos, aunque no en todos es un personaje elegible; algunos ejemplos son: **Punch-Out!, Alleyway, Tetris, Qix, Pinball, The Legend of Zelda: A Link to the Past, TLOZ: Ocarina of Time, Majora´s Mask, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, NBA Street V3** y **Pokémon Red/Blue**, entre muchos otros más.

Karnov

Sólo los verdaderos fans reconocen este nombre, el cual pertenece a un héroe de origen ruso que se embarca en la búsqueda de unos tesoros al dejar su puesto de circo de "hombre fuerte". Su habilidad especial -aparte de su prominente fuerza- es que puede lanzar fuego por la boca. Su nombre completo es **Jinborov Karnovski**, y fue la mascota de Data East a finales de los años ochenta. Además de sus juegos de Arcade y NES, ha aparecido en varios otros títulos como **Bad Dudes** (isí, el primer jefe que lanza fuego es **Karnov!...** a que esa no te la sabías, ¿verdad?), en **Fighter´s History** y **Fighter´s History Dynamite** (también conocido como **Karnov´s Revenge**) y en **Tumblepop**, entre otros más; aunque después se le dio una imagen más al estilo de los habitantes de Mongolina, con bigotes más delgados y los ojos rasgados.





Gracias a la broma del *EE* de **SFII**, **Akuma** fue creado, incluso con su entrada al estilo **"Sheng Long"**.

Street Fighter II: The World Warrior (Arcadia)

Aquí les tengo el conocido y a la vez curioso caso de **Sheng Long**, el supuesto *Easter Egg* del éxito de Arcadia **SFII**. Resulta que se dio a conocer el truco de cómo pelear contra **Sheng Long**, el "maestro" de **Ryu** y de **Ken**; realmente fue una broma del día de los Inocentes, pero los fans la creyeron y a Capcom le convino la publicidad y sirvió de inspiración para la creación de **Akuma**.

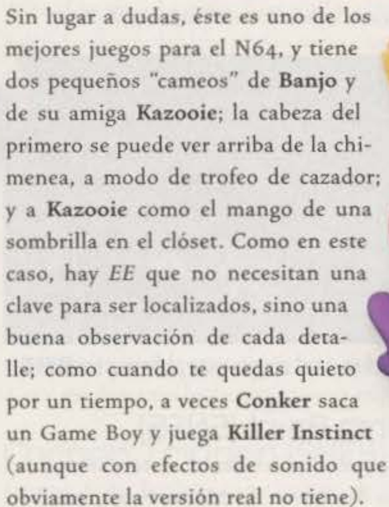
Conker´s Bad Fur Day (N64)



Sin lugar a dudas, éste es uno de los mejores juegos para el N64, y tiene dos pequeños "cameos" de **Banjo** y de su amiga **Kazooie**; la cabeza del primero se puede ver arriba de la chimenea, a modo de trofeo de cazador; y a **Kazooie** como el mango de una sombrilla en el clóset. Como en este caso, hay *EE* que no necesitan una clave para ser localizados, sino una buena observación de cada detalle; como cuando te quedas quieto por un tiempo, a veces **Conker** saca un Game Boy y juega **Killer Instinct** (aunque con efectos de sonido que obviamente la versión real no tiene).

En **CBFD** hay más cosas ocultas; intenta estar quieto con un lanzallamas junto a las mariposas.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GCN)



En la obra de arte de Konami puedes encontrar varios "cameos" como **Alex Roivas**, de **Eternal Darkness**, **Mario** y **Yoshi**, y hasta un Nintendo GameCube y un control Wavebird; además, si tienes archivos de **Eternal Darkness**, **Legend of Zelda: The Wind Waker**, **Super Mario Sunshine**, o **Super Smash Bros. Melee** en la misma tarjeta de memoria, **Psyco Mantis** te "leerá la mente" diciéndote que te gustan dichos títulos. iGran detalle por parte de Konami!

COMO VERÁN, LOS *EASTER EGGS* Y LOS "CAMEOS" EN LOS VIDEOJUEGOS SON ALGO MUY COMÚN, PERO ALGUNOS REQUIEREN DE MUCHA HABILIDAD, BUENA OBSERVACIÓN O A VECES DE UN SIMPLE CÓDIGO. CUANDO CREAS HABER ENCONTRADO TODO LO DE UN JUEGO, DATE UN TIEMPO DE OBSERVARLO CON DETENIMIENTO: CADA CUARTO, DETALLE O RINCÓN PUEDE TENER ALGUNA COSILLA EXTRA QUE TAL VEZ NO HABÍAS VISTO ANTES.

¡HASTA LA PRÓXIMA!

chikabum®.com

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

Tonos

Navidad

Clave	Canción
1137153	All My Love For Christmas
1133349	Arre Borriquito
1139515	Because Its Christmas
1133352	Campana Sobre Campana
1133353	Dale, Dale, Dale
1131201	Do They Know Its Christmas
1130949	El Niño Del Tambor
1135103	Jingle Bells
1133365	Los Peces En El Rio
1133334	Thank God Its Christmas
1130947	Ven A Mi Casa Esta Navidad
1131163	White Christmas
1130812	Winter Wonderland

Princesas Disney

Clave	Canción
1131475	Bajo El Mar - La Sirenita
1131469	Bella Y Bestia
1131300	Canta Ruiseñor - Cenicienta
1131299	Cenicienta
1131298	Esto Es Amor - Cenicienta
1131467	Noches De Arabia - Alladin

Toy Story Disney · PIXAR

Clave	Canción
1131301	No Hay Más Estrellas Que Ver
1131302	Cuando Me Quería
1131303	Hay Un Amigo En Mi
1131305	El Rodeo De Woody

Fiesta

Clave	Canción
1139851	Caile - Tito El Bambino
1139902	Dale Don Dale - Don Omar
1131367	Drop It On Me - Ricky Martin
1131343	Gangsta Zone - Daddy Yankee
1130218	Gasolina - Daddy Yankee
1131311	La Copa De La Vida - Ricky Martin
1131312	La Mano De Dios - Rodrigo
1131373	Llame Pa Verte - Wisin & Yandel
1130502	Lo Que Paso, Paso - Daddy Yankee
1139874	Písame La Botella - Match y Daddy
1131333	Rakata - Wisin & Yandel
1131384	Yomo Dele - Yomo

Electrónica

Clave	Canción
1137029	9PM - ATB
1133138	Cornman - Kinky
1133007	Deja Te Conecto - Zoe
1133065	Déjame Entrar - Moenia
1137076	Dont Stop - ATB
1137332	Everything - Safri Duo
1130108	Flash Dance - Deep Dish
1135421	Funk Phenomena - Armand Van Helden
1131099	Go - Moby
1131118	Love Theme - Moby
1133093	Mira Atrás - Moenia

Lo De Hoy

Clave	Canción
1139590	American Idiot - Green Day
1130730	Casa - Natalia Y La Forquetina
1130835	Creep - Radiohead
1130507	Don - Miranda
1130329	Frijolero - Molotov
1131338	Gomenasai - Tatu
1130709	Hung Up - Madonna
1131347	Lets Get It Started - Black Eyed Peas
1133204	Mariposa Traicionera - Maná
1131377	Millionaire - Plastilina Mosh
1131350	Move Ya Body - Nina Sky
1130740	Noviembre Sin Ti - Reik
1139873	Oleada - Julieta Venegas
1130465	Por Ti - Belanova
1139897	Shot - The Rasmus
1133120	Soñé - Zoe
1139883	Stupid Girl - Pink
1130466	Tal Vez - Belanova
1139051	Tatuajes - Joan Sebastian
1139884	Tu De Qué Vas - Franco De Vita
1139885	Volverte A Amar - Alejandra Guzman
1130379	Yeah - Usher



Éxitos

Clave	Canción
1139917	Pachuco - Kumbia Kings
1133275	El Arte Del Engaño - Cartel De Santa
1131353	Que Hago Yo - Ha-Ash

Envía la CLAVE al 7464

★ RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
★ GUÁRDALO Y ÚSALO COMO QUIERAS.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325; SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. MOTOROLA C340, V120t, V60i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191, T193, V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. BENQ M100, S670C; LG C1300, G1500, ME591, MG270, MG300d, MG610, MG800, W3000s; NOKIA 1100, 1100b, 1108, 1110, 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3395, 3520, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6590, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8390, 8801, 8890, 9210, 9290, 9300, 9300i, 9500, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, N93; PANASONIC X700; SAMSUNG C207, E316, E715, E736, N707, R225, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO S601; SIEMENS SX1; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA Divaz, Estatuz, Funz, Signuz sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. ALCATEL 332; HAIER T3000, V7000; LG MG220; MOTOROLA C139, C155, C250, C332, C333, C350, C381, C381p, C650, C698p, E380, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PANTECH G310, G310c, G700, GB210, GB310, PG1210, PG1310v, PG1610, PG1810, PG3210, PG3310, PG3810, PG6100; SAMSUNG E630, X460, X466, X640; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T106, T200, T226, T310, T68i, T68m, W300i, W600i, W710i, W800i, W810i, W950i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600, Z710i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $15 por tono I.V.A. incluido.

Imágenes

Envía la CLAVE al 56467

★ RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU IMAGEN.
★ DESCARGA TU IMAGEN CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.










i1138199 i1138207 i1138201 i1138202 i1138203

i1138204 i1138205 i1138206

Disney Princess

i1138093 i1138048



i1138330 i1138331

i1138332 i1138333



i1138276 i1138277 i1138278 i1138279

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 557, 756, 757, C552, C651, C652, C750a, S853; AMOI F8; BENQ A500, M300, M315, M350, M580a, P30, P50, S670C, Z2; BENQ-SIEMENS CF61, E61, EL71, S88; BIRD SC24, V79; BLACKBERRY 7100, 7130, 7280, 7290, 8700; OBTEL M50; HAIER P7, T3000, V7000, Z3000b; I-MOBIL F1; LG C1300, G1500, G4010, G4050, L1400, ME591, MG101, MG150, MG170, MG200, MG220, MG270, MG300d, MG530, MG610, MG800; MOMENTUM Castor, Gemini, TG7D; MOTOROLA C350, E365, E380, T720, T720i, V235, V3i; NOKIA 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3520, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8801, 9300, 9300i, 9500, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, N93; PANASONIC EBVS2, EBVS3, EBVS7, G51, G51e, G60, G70, GD88, X100, X300, X500, X700; PANTECH G310, G310c, G510, G700, GB210, GB310, GF260, PG1210, PG1310v, PG1410, PG1610, PG1810, PG3210, PG3310, PG3810, PG6100; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG C207, D500, E316, E376, E630, E715, E736, S300M, T809, V200, X105, X166, X426, X427, X460, X466, X480, X636, X640, X656, X660, X686; SENDO M551, S601, X; SIEMENS C60, C65, CF62, CX65, CX70, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1; SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300, EZ400, EZ500, EZ600, EZ700, N101; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, P910c, S700c, S700i, S710a, T226, T300, T310, T610, T68i, T68m, W300i, W600i, W710i, W800i, W810i, W950i, Z200, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600, Z710i; ZONDA Divaz, DVdiez, Estatuz, Funz, Mptrez, Signuz, Videoz marca la clave como aparece. MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E390, E398, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235p, V3, V300, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; SONY ERICSSON P800, P900, P910a sustituye el i1 del principio de la clave por i2. Precio $15 por imagen I.V.A. incluido.

Envía chikabum al 927

Recibe el acceso a nuestro sitio desde tu Telcel.
¡Descarga lo mejor de nuestro contenido estés donde estés!

Precio $ 0.85 I.V.A. incluido.

Juegos Nuevos

Envía la CLAVE al 77577

★ RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU JUEGO.
★ DESCARGA TU JUEGO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8. 1130096

SimbaD — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8. 1130090

Series Compatibles: 1 y 2. 1130003

Solitario deluxe — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 8. 1130091

Shanghai — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 8. 1130089



Series Compatibles: 1, 2, 5 y 6. 1130014



Series Compatibles: 1, 2, 3, 6 y 8. 1130006



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 5. 1130017

...uipos Compatibles: SERIE 1: NOKIA 3230, 3250, ...50, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 7610, N-Gage, ...-GageQD, N70, N91; PANASONIC X700; SENDO X;SIEMENS ...x1.SERIE 2: NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5140,6020, ...00, 6230, 6260, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260. SERIE 3: ...CATEL 756, 757, C552, C651, C652, C750a; SKYZEN EZ300, EZ400; ...ONY ERICSSON K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, ...510a, T610, W300i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600. ...ERIE 4: ALCATEL S853; SKYZEN EZ500, EZ600; SONY ERICSSON K700c, ...700i, K750c, K750i, W600i, W710i, W800i, W810i, Z710i. SERIE 5: ...MSUNG C207, E316, E376, E630, E715, E736, V200, X166, X466,X480, ...636, X640, X656, X660, X686. SERIE 6: MOTOROLA L6, T720, T720i. ...ERIE 8: MOTOROLA C698p, E1, E390, E398, L7, U6, V3, V300, V3i, V400, ...00p, V555, V557, V600, V635. Precio $30 por juego I.V.A. incluido.



Pide un tono y descárgalo gratis en 5 versiones diferentes:

ORIGINAL · ROMANTICO · ALEGRE · EXPRESIVO · ENOJADO

Clave	Canción
P1131316	Rompe - Daddy Yankee
P1131357	Sin Despertar - Kudai
P1139884	Tu De Que Vas - Franco De Vita
P1131391	Turn Me On - Nina Sky
P1131415	Vía Láctea - Zoe

Polifónicos

Envía la CLAVE al 7464

★ RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU TONO.
★ DESCARGA TU TONO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

Navidad

Clave	Canción
P1133349	Arre Borriquito
P1139515	Because Its Christmas
P1133352	Campana Sobre Campana
P1133353	Dale, Dale, Dale
P1130949	El Niño Del Tambor
P1135103	Jingle Bells
P1133365	Los Peces En El Rio
P1133334	Thank God Its Christmas

Lo Nuevo

Clave	Canción
P1131398	Bumper - Voltio
P1131422	Espacio Sideral - Jessie & Joy
P1131436	Hazme - David Bolzoni
P1131405	King Daddy - Daddy Yankee
P1131424	Los Chismes - Lupillo Rivera
P1131459	Maldito Duende - Héroes Del Silencio
P1131426	Olvídame - Motel
P1131430	Stars Are Blind - Paris Hilton
P1131411	Tu Amor Por Siempre - Axel
P1131465	Walk This Way - Aerosmith

Las claves van Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 557, 756, 757, C552, C651, C652, C750a, S853; AMOI F8; BENQ A500, M300, M315, M350, M580a, P30, P50, S670C, Z2; BENQ-SIEMENS CF61, E61, EL71, S88; BIRD SC24, V79; BLACKBERRY 7100, 7130, 7280, 7290, 8700; OBTEL M50; HAIER P7, T3000, V7000; I-MOBIL F1; LG C1300, G4010, G4050, L1400, ME591, MG101, MG150, MG170, MG191a, MG200, MG220, MG270, MG300d, MG530, MG610, MG800; MOMENTUM Castor, Gemini, TG7D; MOTOROLA C155, C261, C332, C333, C350, C384, C650, C698p, E1, E365, E380, E398, T720, T720i; NOKIA 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3520, 3590, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8801, 9300, 9300i, 9500, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, N93; PANASONIC EBVS2, EBVS3, EBVS7, G51, G51e, G60, G70, GD88, X100, X300, X500, X700; PANTECH G310, G310c, G510, G700, GB210, GB310, GF260, PG1210, PG1310v, PG1410, PG1610, PG1810, PG3210, PG3310, PG3810, PG6100; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG C207, D500, E316, E376, E630, E715, E736, N707, S100, S300M, T809, V200, X105, X166, X426, X427, X460, X466, X480, X636, X640, X656, X660, X686; SENDO M551, S601, X; SIEMENS C60, C65, CF62, CX65, CX70, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1; SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300, EZ400, EZ500, EZ600, EZ700, N101; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, S700c, S700i, S710a, T226, T300, T310, T610, W300i, W600i, W710i, W800i, W810i, W950i, Z200, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600, Z710i; ZONDA Divaz, DVdiez, Estatuz, Funz, Mptrez, Signuz, Videoz marca la clave como aparece. MOTOROLA C381, C381p, E390, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PALM Treo600, Treo650; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el P1 del principio de la clave por P2. Precio $15 por tono I.V.A. incluido.



MARIADOS

¡Qué tal, Mario! ¿Cómo estás? Espero que te encuentres de maravilla y que puedas ayudarme en estas dudas de **Final Fantasy IV Advance** que he tenido por meses. ¿Cómo activo los dos calabozos especiales de los que tanto se ha hablado?

Noé Serrano
México, DF

Los calabozos que mencionas son Lunar Ruins y Cave of Trials; para activar el primero necesitas derrotar a **Zeromus** con cada uno de los diferentes personajes por lo menos una vez. Allí encontrarás un reto especial para todos los integrantes de tu equipo, así que te recomiendo que antes de entrar aquí, te dirijas a la Cave of Trials, que se halla en el Mt. Ordeals (se te informará de este sitio una vez que puedas cambiar los miembros de tu grupo). A través de los ocho pisos infestados de enemigos, tendrás que combatir contra todo tipo de bestias, hasta encontrar nuevos ítems y armas especiales para algunos de tus compañeros.



En **Sonic Adventure 2 Battle**, ¿cómo puedo activar el Dark y Hero Chao Garden?

Gerardo Villa
Honduras

Para el Dark Chao Garden debes criar a un **Dark Chao** con uno de los tres personajes "Dark". Entrena a tu **Chao** y pronto evolucionará. Después, los escalones hacia este lugar deberán aparecer en el "Main Chao Lobby". Si quieres al Hero Chao Garden, haz lo mismo pero usa el **Hero Chao** en lugar del **Dark Chao.**

LES MANDO UN CORDIAL SALUDO. TENGO VARIAS DUDAS Y ESPERO QUE ME LAS PUEDAN RESOLVER.

1.- En Internet he visto que se puede jugar con **Albert Wesker** en el grandioso juego de **Resident Evil 4**; ¿es esto cierto? De ser así, ¿cómo lo puedo habilitar?

2.- ¿Es cierto que puedes obtener balas infinitas en el mismo juego?

3.- También quiero saber si ya tienen más información sobre nuevos personajes que van a aparecer en **Super Smash Bros. Brawl**.

4.- ¿No saben si SNK ha anunciado algún juego para Nintendo?

Eso es todo, amigos de Club Nintendo, espero que tengan tiempo de leer este *e-mail* y que puedan responder mis dudas en la revista. Muchos saludos a Gus Rodríguez y a todos los de la revista.

Víctor Medina Herrera
Vía correo electrónico

Así es, mi estimado Víctor. El tipo misterioso de los lentes oscuros sí aparece como un personaje elegible en **Resident Evil 4**, esto en el minijuego The Mercenaries que se activa justo después de que terminas el juego por primera vez. Para conseguir el control de **Wesker** consigue un rango de cuatro estrellas en el mapa Waterworld.

De nuevo estás en lo correcto: tanto el lanzacohetes como la pistola Matilda te permiten disparos infinitos; para conseguir dichas armas necesitas terminar el juego una vez y luego iniciar una nueva aventura en la modalidad "segunda vuelta"; así podrás comprarle estos juguetitos al vendedor, quien obviamente los pondrá en tus manos por una cantidad un tanto elevada.

Por ahora no nos hemos enterado de nuevos personajes de **Smash Bros.** Nintendo ha guardado bien el secreto y esperemos que pronto nos revele el nombre de las nuevas caras que aparecerán junto a los más populares de Nintendo. Si nos enteramos de algo, les informaremos por cualquiera de nuestros canales de comunicación (revista, podcast, web, blog o foros). Por último, SNK sí ha confirmado títulos para Nintendo, en especial su franquicia **Metal Slug** (para Nintendo DS y Wii) y uno de **The King of Fighters** basado en tarjetas para el portátil de doble pantalla.

Llevo semanas buscando los artefactos **True**, **Sun** y **World** en **Metroid Prime** de Cubo, y no logro encontrarlos; por favor, ayúdenme..

Miguel Gómez R • México, D.F.

No te preocupes, te vamos a ayudar para que halles los que te hacen falta y así puedas terminarlo. El de **True** lo encuentras en la superficie de Tallon, en el templo. Dispara unos cuantos misiles a las puertas que están dentro y lo verás sin problema. El de **Sun** se localiza en Phendrana, en el templo del hielo; verás una gran figura, usa el lanzallamas para derretir el hielo que tiene y ahora sube a sus manos para que aparezca el artefacto. El de **World** está en el área de los Chozo; en el cuarto donde hay tres interruptores, dispárales con el arma que corresponda y aparecerá en la estatua del centro..

Hola, amigos de Club Nintendo, tengo una duda en el juego de **Geist**, ¿Cuántas insignias necesito para habilitar los extras en el modo multiplayer?

Francisco Rojas M.
México D.F.

El modo para cuatro jugadores simultáneos es sumamente divertido, pero más si obtienes los diferentes extras que te ofrecen; enseguida te diremos cuantas insignias requieres para cada nueva opción.

2 Insignias	Nivel nuevo
4 Insignias	Nive nuevo
6 Insignias	Raimi y Conejo
8 Insignias	Nivel nuevo
10 Insignias	Mujer y Murciélago
12 Insignias	Nivel nuevo
14 Insignias	Cocinero y la Rata
16 Insignias	Nivel nuevo
18 Insignias	Nivel nuevo
20 Insignias	Nivel nuevo
22 Insignias	Volks e insecto
24 Insignias	Nivel nuevo
26 Insignias	Nivel nuevo
28 Insignias	Nivel nuevo
30 Insignias	Anna y Demonio
32 Insignias	Nivel nuevo

He terminado ya **Eternal Darkness**, pero un amigo me dijo que el que tengo no es el mejor final del juego; ¿me está engañando? O si es cierto, ¿cómo consigo el mejor final?

Hugo Galindo F.
Torreón, Coahuila

Pues tu amigo tiene razón; existe un "final completo" para el título. Obtenerlo no es muy complicado que digamos. Al iniciar un archivo, te dan a elegir de entre tres distintos colores; para poder presenciar el mejor final, tienes que terminar el juego usando los tres en el mismo archivo; no existe un orden , o sea que elige tus colores como gustes.

¡Hola, **Mario**! En el juego **Pokémon XD Gale of Darkness** (Nintendo GameCube) llego a un punto donde me hallo durante una charla con **Acri** en Gateon Port; ella me hace una serie de preguntas y según tengo entendido, dependiendo de las respuestas que yo le dé será el jugoso premio del final. ¿Podrías ayudarme para saber qué obtengo y con qué preguntas?

Ezequiel Sánchez Nájera
Guadalajara, Jal.

Tienes toda la razón, Ezequiel. El ítem que ganarás al final de la charla dependerá de cuántas de tus respuestas sean "Yes". En total son cuatro ítems, pero el más apreciado es el Amulet Coin, ya que el Mental Herb, el White Herb y el Quick Claw son comunes y puedes comprarlos en Mount Battle. Pero la decisión es tuya, así que aquí te describo qué necesitas para obtener cualquiera de los premios. Para el Mental Herb debes responder "Yes" a una pregunta, para el Quick Claw necesitas decir "No" a todas las preguntas, para el White Herb contesta "Yes" dos veces y para el mejor de todos, el Amulet Coin, di "Yes" en todas las interrogantes.

Mario, yo sé que tú eres el bueno para las preguntas de Nintendo, por lo que recurro a ti sin dudar. He pasado mucho tiempo tratando de conseguir el 100% de Prince of Persia Warrior Within para Nintendo GameCube, pero hay cosas que de plano no encuentro por ningún lado. En específico ando tras la Pink Flamigo Weapon . ¿Podrías ayudarme?

Rolando Prieto Zúñiga
Pachuca, Hidalgo

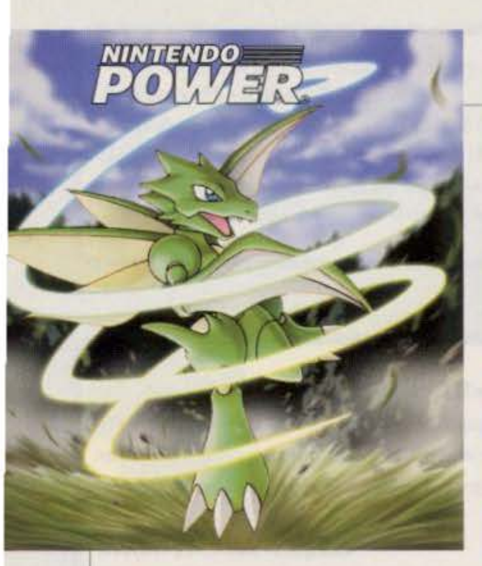
Qué buen juego es **Prince of Persia** y lo mejor es que ya está en vías de desarrollo una nueva adaptación para el Wii, pero para que disfrutes bien de la historia necesitas terminar **Warrior Within** y luego **The Two Thrones**, así que a continuación te diré cómo conseguir las armas que requieres. Para obtener la Pink Flamingo Weapon necesitarás una espada que pueda romper las paredes. En el Garden Hall (presente), inicia desde el pasillo medio en lo alto del corredor, realiza un wall run y toma la cuerda y posteriormente ve hacia la plataforma central. Gira hacia la izquierda y camina directamente a través de la pared de escombros que está frente a ti. Gira alrededor y toma la plataforma en la que estabas. Desde allí, salta a través de la brecha en la siguiente plataforma. A tu izquierda podrás ver otra plataforma con un switch, ve hacia allá y golpea el interruptor; después regresa a la plataforma en donde estabas para descubrir un nuevo bloque por el cual puedes trepar. Desde la cima del bloque, realiza un wall run y salta para alcanzar la viga de la derecha; después brinca hacia la orilla de la pared más lejana. Sigue ésta hasta llegar a una cavidad, déjate caer allí y destruye la pared posterior del lado derecho para que se muestre un estante de armas. Destrozalo y así podrás levantar la Pink Flamingo Weapon.



¿Cómo puedo obtener el lanzacohetes en **Resident Evil DS**? llevo mucho tiempo intentando sacarlo pero no puedo, ¿Si sale en esta versión?

Noel Pavón A.
México D.F.

Claro que sale en la edición para Nintendo DS. Para poder jugar con él, no necesitas de grandes requisitos, sólo terminar el juego en menos de tres horas en cualquier dificultad, y una vez que lo acabes, salva en un archivo vacío; después, al seleccionarlo, ya estará disponible en tu inventario.







QUÉDATE EN EL CÍRCULO

Dibuja tu aventura en Pokémon Ranger para Nintendo DS, donde necesitarás una mano firme para detener los planes del Go-Rock Squad.

Por Chris Shepperd



La franquicia de **Pokémon** ha visto una gran variedad de conceptos nuevos recientemente. **Pokémon Mystery Dungeon** empleó combate táctico e ítems nuevos en el mundo **Pokémon**; ahora parece que **Pokémon Ranger** lleva a la serie en una dirección distinta. Así como las series originales y **Mystery Dungeon** se enfocaban en un *gameplay* estilo RPG, **Ranger** está diseñado para aprovechar la pantalla táctil, así que prepárate para jugar de un modo distinto.

CUENTA CONTIGO

Pokémon Ranger toma lugar en la región de Fiore, en donde los humanos y **Pokémon** salvajes viven lado a lado en armonía. Ocasionalmente hay algunos problemas, y es donde entran los **Rangers**. Ellos son entrenadores **Pokémon** altamente especializados quienes cuidan a los **Pokémon** y ven que se mantenga la paz; siempre patrullando la región por algún signo de problema. Es una ardua labor, pero muy gratificante, pues los **Rangers** son bastante respetados adondequiera que vayan. Tú comienzas como un principiante, pero después de impresionar a **Spenser**, uno de los líderes **Rangers**, él te dará una oportunidad de mostrar tus habilidades. Deberás conocer mientras tanto todo lo que pasa con los recientes incidentes que han preocupado a los Rangers.



Siendo el nuevo, no podrás esperar que te asignen grandes misiones inmediatamente. Pasarás mucho tiempo en el pueblo de tu equipo aprendiendo lo básico. No necesitarás enfrentar los trabajos tú solo, ya que los demás **Rangers** y otras personas te ayudarán a lo largo del camino. Al ir demostrando tu valía como **Ranger**, gente como **Spenser** se fijará más en ti y te irán dando misiones de mayor importancia.

No pasará mucho tiempo antes de que tus habilidades sean puestas a prueba. Una banda de villanos conocida como el **Go-Rock Squad** ha llegado a la escena, pero sus planes son todo un misterio al principio; muchas de las primeras misiones se tratarán



No solamente los malévolos **Go-Rocks** causan problemas adondequiera que vayan, sino que incluso insisten en darle ritmo a sus frases.

de buscar pistas acerca de este escuadrón. Una cosa es segura: tienen su propia forma de controlar a los **Pokémon**, y no dudarán en usar su poder.

Tus aventuras te harán recorrer toda la región de Fiore, una vasta área que incluye cuatro pueblos grandes, varias cavernas, junglas y montañas. Viajar es sencillo, puedes usar la pantalla táctil del NDS para todo en el juego. Sólo desliza el *Stylus* en la dirección a donde quieras dirigir a tu personaje y éste te seguirá. La pantalla superior te dará información vital, incluyendo tu equipo de **Pokémon**, y muestra un útil mapa para indicarte la localización de los **Pokémon** salvajes, así como de los lugares importantes.

Usa los ítems como las burbujas para ayudarte a capturar a los monstruos más fuertes.

A donde quiera que vayas, encontrarás varios **Pokémon** (aunque algunos son más sencillos de hallar que otros). A veces, los Pokémon no aceptan a los intrusos, y tendrás que calmarlos antes de intentar cualquier otra cosa.

YENDO EN CÍRCULOS

Durante tu jornada tendrás que confrontar a varios tipos de **Pokémon**, grandes y pequeños. El estilo de **Pokémon Ranger** no se basa en el combate, sino en lograr una conexión emocional con ellos. No siempre los monstruos están de humor para ello, de manera que a veces deberás "luchar" un poco. Para hacerlo, necesitarás un *Styler*, el aparato oficial de los **Rangers** (el cual se parece mucho al *Stylus* de tu DS). No solamente usarás tu *Styler* para rodear a los **Pokémon**; también sirve para recibir mensajes de otros **Rangers** para guiarte a los siguientes objetivos.

La mayoría de las veces sólo necesitarás acercarte a un **Pokémon** para empezar la batalla; tú y el **Pokémon** se encontrarán en una pantalla vacía. Usando el *Styler*, debes dibujar una serie de círculos continuos alrededor de él. Tan pronto como comiences, un número aparecerá sobre su cabeza para indicar cuántas veces más es necesario encerrarlo en los aros. Obviamente, mientras más fuertes sean, más círculos necesitarás para ganar.

Suena fácil, ¿verdad? Pues los **Pokémon** no se quedarán esperando a ser capturados, y usarán todo tipo de artimañas para hacerte difícil la tarea. Primero, si el **Pokémon** toca la línea mientras dibujas, ésta se desintegrará. Los monstruos no se estarán quietos y se moverán en forma irregular; algunos perseguirán directamente el *Styler*. Adicionalmente, cada **Pokémon** tiene un ataque que afecta de alguna manera tus líneas. Esta técnica no solamente tiene repercusión en los círculos que dibujas, sino también en el *Styler*; obviamente dependiendo del **Pokémon** y su tipo, será el ataque y efecto del mismo; no debes permitir que dañen tu *Styler* demasiado.



No pierdas demasiado tiempo intentando capturar a un **Pokémon**, pues éste escapará pronto.

Fíjate en el patrón de movimiento de los **Pokémon** para que anticipes tus trazos; además procura medir bien el momento en el que ellos atacan antes de comenzar a dibujar tus círculos.

No importa si eres chica o chico, ¡los **Rangers** necesitan de tu ayuda!



Algunos tipos de ítems podrán detener a los **Pokémon** lo suficiente para atraparlos.

Adicionalmente, si tardas demasiado en capturar a un **Pokémon**, eventualmente regresará a su hábitat antes de que logres tu cometido.

Afortunadamente, tú también tienes varias técnicas para ayudarte a capturar a los escurridizos **Pokémon**. Más importante, puedes emplear los poderes de los **Pokémon** que hayas atrapado anteriormente. Los monstruos de bolsillo tienen habilidades llamadas Poké Assists, las cuales te permiten crear paredes o grandes pastos para detener a los **Pokémon**, haciéndolos más fáciles de atrapar, o hacer más larga tu línea de dibujo, y muchas otras cosas más. Las ventajas de los tipos de **Pokémon** siguen siendo una parte importante durante las batallas; dependiendo del tipo que tengas y del monstruo a capturar, serán la fuerza y aptitudes de los Poké Assist. Pero hay un detalle al usar **Pokémon** salvajes durante las batallas: después de usar a uno, éste se irá de tu equipo y regresará a su lugar de origen. Tendrás a un **Pokémon** disponible todo el tiempo, dependiendo del género que elijas del personaje principal. Si eres chico, **Minun** será tu acompañante; si eres chica, **Plusle** te ayudará en la misión. Ambos **Pokémon** tienen la misma habilidad: lanzan descargas eléctricas para paralizar a los oponentes y que sean un poco más sencillos de capturar. Claro que para poder usar de nuevo su técnica, deben descansar un poco.





Spenser, el líder de Ringtown, actúa como tu jefe y mentor durante el juego. Recibirás casi todas las misiones de parte de él.

TOMA TU CAMINO

Los **Pokémon** que captures no son únicamente para ayudarte durante los combates; también serán de gran utilidad para la exploración y para todo tipo de propósitos. Cada **Pokémon** tiene un Field Move, que podrás usar para destruir una piedra del camino, sacudir un árbol para bajar a un monstruo diferente o recargar tu energía. El sistema de empleo de la pantalla táctil hace realmente sencillo usar los Field Moves; por ejemplo, si encuentras un fuego que hay que apagar, simplemente tocas a **Mudkip** y desliza el *Stylus* hasta las llamas para que use su poder de agua directamente sobre ellas. Pero al igual que cuando usas los movimientos en batalla, una vez que el **Pokémon** haya cumplido su cometido, se retirará a su hogar tranquilamente. Te recomendamos no encariñarte demasiado con los **Pokémon**.

RAPIDEZ AL DIBUJAR

No es necesario que seas un gran fan de **Pokémon** para introducirte en el mundo de **Pokémon Ranger**; el estilo único de juego asegura que aun quien nunca haya jugado un título de la serie pueda disfrutarlo sin problema alguno. Pero si ya conoces **Pokémon** como la palma de tu mano, el nuevo sistema de combate, el estilo de la exploración y los enemigos que hacen su debut en **Ranger** te mantendrán ocupado por un buen rato.



El modo de movimiento es la clave para explorar Fiore. Puedes ver qué tipo de obstáculo puede pasar un **Pokémon** al tocarlo.





Battle B-Daman- GAME BOY ADVANCE

Passwords para la opción Zero Codes

PASSWORD	EFECTO
B-DAMAN	1000 B-Dabucks.
WING NINJA	2000 B-Dabucks.
B-DAFIRING	3000 B-Dabucks.
A CHICKEN!	Chicken Barrel.
STEEL BOOT	Iron Stabilizer.
BIG BARREL	P. Bottle Magazine.

Passwords para la opción Silver Zero Codes

PASSWORD	EFECTO
FROM THE SEA	Armadura "Aqua Zepher".
EDGE OF FIRE	Armadura "Flame Blade".
THE ORIGINAL	Armadura "Progress One".
GUST OF WIND	Armadura "Reppumaru" /"Shinobi Cat".
HIDDEN SWORD	Night Blade

Passwords para la opción Gold Zero Codes

PASSWORD	EFECTO
GREEN ILLUSION	Armadura "Emerald Mirage".
DARK WINDSTORM	Armadura "Gekifuu Ryuu".
THUNDER DRAGON	Armadura "Gourai Ryuu".
ANCIENT SPIRIT	Armadura "Spirit Dragon".
CATS LOVE FISH	Cat Barrel

Planet of the Apes GAME BOY ADVANCE

Introduce los passwords exactamente como se describen abajo

PASSWORD	NIVEL
046PJ#	Nivel 10.
3#9QLS	Nivel 11.
C12KYY	Nivel 12.
CBCYPH	Nivel 13.
G4N4HY	Nivel 02.
F5BMGF	Nivel 03.
B1SKZR	Nivel 04.
76FNHB	Nivel 05.
P7GRXK	Nivel 06.
6B7VM#	Nivel 07.
QK6293	Nivel 08.
JDDUTJ	Nivel 09.

Spyro Orange: The Cortex Conspiracy GAME BOY ADVANCE

En la pantalla Game Mode, presiona juntos los botones L y R para activar la pantalla de códigos

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
V1S10NS	100 gemas (puede ser usado sólo una vez por archivo).
G3MZ	Activa el "Gray mode".
T4P10C4	Recibe 200 gemas.
V4N1LL4	Recibe cartas ocultas.
S0YB34N	Recibe cartas ocultas.
B41S0KV	Reemplaza la flama de Spyro con ovejas voladoras (se revertirá hasta reiniciar el juego).
SH33P	Transforma a los enemigos en ovejas (se revertirá hasta reiniciar el juego).
SP4RX	Convierte el color del juego a naranja (se revertirá hasta reiniciar el juego).
PORT4L	Transforma el color del juego a púrpura (se revertirá hasta reiniciar el juego).
SPYRO	Cambia el color de Spyro a anaranjado (se revertirá hasta reiniciar el juego).

Secretos adicionales

CÓDIGO	SECRETO
Sheep (Card)	Usa el cable Link para comunicar dos copias de Spyro Orange.
Death From Behind (level)	Completa todo, incluyendo Gem Hop.
P Sheep (Card)	Gana en Death From Behind.
R Sheep (Card)	Gana en Sheep Chase.
S Sheep (Card)	Gana en Sheep Shearin'.
Sheep (Card)	Reúne 100 gemas en Gem Hop.
Sheep Chase (level)	Acaba todo, incluyendo Gem Hop.
Sheep Shakedown (level)	Completa todo, incluyendo Gem Hop.
Sheep Shearin' (level)	Termina todo, incluyendo Gem Hop.
Y Sheep (Card)	Gana en Sheep Shakedown.



Bubble Bobble Revolution
NDS

Bonus Levels
En la pantalla del titulo de Classic Mode introduce la siguiente secuencia:
L, R, L, R, L, R, Derecha, Select. En el nivel 20 aparecerá una puerta, tócala para entrar a los bonus.

Power Up! Mode
En la pantalla de Classic Mode introduce la secuencia:
Select, R, L, Izquierda, Derecha, R, Select, Derecha.

Super Bubble Bobble
Vence al jefe en el Classic Mode con dos jugadores, ahora introduce la secuencia siguiente en la pantalla del título para habilitar el modo más difícil del juego: Izquierda, R, Izquierda, Select, Izquierda, L, Izquierda, Select.

Obtén a Lovelun
Completa la nueva versión con **Robolum** para habilitar al personaje secreto, **Lovelun**; ella puede disparar las burbujas más rápido y lejos que los otros tres personajes.

Obtén a Robolun
Para habilitar a **Robolun**, termina los 100 niveles en la nueva versión y estará listo en la pantalla de selección de personajes. Él se mueve más rápido que **Bobblun** y **Bubblun**, pero no salta muy alto.

Acceso a los 10 niveles finales
Para poder jugar estos niveles, debes conseguir las nueve letras. Para obtenerlas, elimina al menos cuatro enemigos con una Super Bubble y agarra la llave que dejan. Continúa hasta el jefe de la zona y gánale; en lugar de darte una gema gigante, dejará una letra. Debes conseguir las nueve de ellas (una por cada jefe) para tener acceso a las etapas finales y terminar el juego de manera definitiva.



Backyard Baseball 2006
GAME BOY ADVANCE

Introduce el siguiente password tal y como se describe abajo.

PASSWORD	EFECTO
TNTDBHNQ	Nivel 2.
TNTDBHBQ	Nivel 3.
PSTDHHSS	Nivel 6.
TNSDBHAG	Nivel 8.

Jugadores secretos
Estos son los personajes ocultos de este juego, pero hay algunos que se pueden obtener de dos maneras:

Personaje	Cómo obtener
Abner Dubbleplay	Consigue 20 certificados de habilidad para tu equipo
Barry DeJay	Completa el Fielders Challenge
Dontrelle Willis	Introduce BIGFISH como entrenador
Dontrelle Wills	Consigue 45 Season Strikeouts
Jim Thome	Obtén el certificado Pitch Shut-Out
Mike Piazza	Consigue dos Double Plays en un juego de temporada
Sammy Sosa	Introduce BABYBEAR como entrenador
Sammy Sosa	Obtén el certificado de Grand Slam

Estadios ocultos

Estadio	Cómo obtener
Aquadome Stadium	Haz un Homerun en Gatorflats y en Stell Stadium
Humongous Memorial Stadium	Llega a los Playoffs
Quantum Field	Gana una temporada de campeonato



Harvest Moon: Magical Melody
NINTENDO GAMECUBE

Utiliza los siguientes passwords en la pantalla de cheats

SECRETO	METODO
Atelier Saibara (Clay Shop)	Envía una buena carga de arcilla.
Blacksmith	Manda minerales (especialmente de los raros).
Café Callaway	Habre un mes después de conocer a Carl y Eve.
Librería Flower Bud	Se abrirá automáticamente a mitad de la primavera en el primer año.
Hearty Lyla	Envía los ítems de regalo (arcilla, flores,y bayas azules).
Moonlight Café	Se abre en el verano después de conocer a Duke.
Perch Inn	Se abre en el vera no después de conocer a Doug.
Sanatorium	Envía 30 hierbas y ten a Alex con un corazón (por lo menos).

Habilita a nuevos aldeanos

SECRETO	METODO
Dan	Logra que Ronald abra el Paradise Orchard.
Dia y Gina	Envía 30 hierbas.
Duke, Gwen, y Doug	Asiste a la Spring Horse Race en Spring 17.
Henry	Planta tres árboles de frutas.
Katie	Logra que se abra el Cafe Callaway.
Louis	Asiste al Fireworks Festival en Summer 24.
Maria	Ve a un festival.
Meryl	Ofrece tu amistad a Ronald.

Sudoku Gridmaster
NINTENDO DS

Al completar cada sudoku, obtendrás un cierto número de estrellas, dependiendo de la cantidad reunida, serán los secretos que vayas activando.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
30 Puzzles	120 Estrellas.
30 Puzzles	100 Estrellas.
4 stars	Completa un puzzle tipo Practice o Easy en cinco minutos o menos.
5 stars	Completa un puzzle de tipo normal en 10 minutos o menos.
50 puzzles	20 Estrellas.
50 puzzles	80 Estrellas.
6 stars	Completa un puzzle tipo Hard en 15 minutos o menos.
70 puzzles	40 Estrellas.
Bronze Rank Test	Junta 60 Estrellas.
Gold Rank Test	Reúne 220 estrellas y completa el rank test Bronce y Silver.
Hard 101-110	Junta 240 estrellas.
Hard 111-120	Colecta 260 estrellas.
Hard 91-100	Reúne 200 estrellas.
Normal 161-190	Junta 180 estrellas.
Platinum Rank Test	Colecta 300 estrellas y completa el rank test Silver y Gold.
Silver Rank Test	Reúne 140 estrellas y completa el rank test Bronz

Danny Phantom: The Ultimate Enema
GAME BOY ADVANCE

Ingresa los siguientes passwords en el menú de opciones

PASSWORD	EFECTO
Dash	Dash's Haunted Locker (minijuego).
PORTAL	Electro-brazos.
FENTON	Electro-cuerpo.
HAUNT	Electro-cabeza.
DANNY	Electro-piernas.
Seek	Hindin' Ghost Seek (minijuego).
Jazz	Levitation (minijuego).
Ecto	Sam's X-ray Ecto Detector (minijuego).
GHOST	Brazos de calamar.
FRIGHT	Cuerpo de calamar.
ENEMY	Cabeza de calamar.
GHOUL	Piernas de calamar.

2006 FIFA World Cup
NINTENDO DS

Obtén los diferentes pósters del juego (FIFA Pósters)

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Fifa World Cup Póster 01	Gana la copa una vez.
Fifa World Cup Póster 10	Califica y gana la Copa del Mundo con un equipo de cada área.
Fifa World Cup Póster 11	Completa todos los Skill Challenges.
Fifa World Cup Póster 12	Acaba el Global Challenge.
Fifa World Cup Póster 02	Gana la Copa del Mundo dos veces.
Fifa World Cup Póster 03	Conquista la Copa del Mundo 3 veces.
Fifa World Cup Póster 04	Completa el round de calificación con un equipo de Oceanía.
Fifa World Cup Póster 05	Finaliza el round de calificación con un equipo de Asia.
Fifa World Cup Póster 06	Culmina el round de calificación con un equipo de Europa.
Fifa World Cup Póster 07	Completa el round de calificación con un equipo de África.
Fifa World Cup Póster 08	Termina el round de calificación con un equipo de Norteamérica.
Fifa World Cup Póster 09	Acaba el round de calificación con un equipo de Sudamérica.

Obtén los diferentes postres del juego (Goleo Pósters)

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Goleo Póster 1	Completa el Possession Skill Challenge.
Goleo Póster 10	Acaba la South America zone en Global Challenge.
Goleo Póster 11	Finaliza la Trivia Challenge en easy mode.
Goleo Póster 12	Concluye la Trivia Challenge en hard mode.
Goleo Póster 2	Termina el Corner Skill Challenge.
Goleo Póster 3	Completa el Free Kick Skill Challenge.
Goleo Póster 4	Acaba el Penalty Shootout Skill Challenge.
Goleo Póster 5	Finaliza laOceania zone en Global Challenge.
Goleo Póster 6	Concluye la Asia zone en Global Challenge.
Goleo Póster 7	Termina la Europe zone en Global Challenge.
Goleo Póster 8	Completa la Africa zone en Global Challenge.
Goleo Póster 9	Acaba la North America zone en Global Challenge.

AQUÍ ES CUANDO TE VAS A UN LUGAR MEJOR.

Bienvenido al nuevo Mushroom Kingdom. Donde el mushroom especial te agranda. El warp pipe te lleva a un mejor lugar. Y puedes jugar con Mario vs Luigi en modo multiplayer. Este es el nuevo juego de Super Mario Bros.® Esto sólo pasa en el Nintendo DS.

NINTENDO DS
New SUPER MARIO BROS.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Comic Mischief

NINTENDO DS™

METAL SLUG ANTHOLOGY

EN EL CAMPO DE BATALLA NO HAY AMIGOS, SÓLO TIENES TU INSTINTO Y SOBRE TODO TU HABILIDAD PARA MANTENERTE VIVO. ¡SUERTE!

A lo largo de los años, hemos visto infinidad de juegos para plataformas distintas, cuya inspiración son los conflictos bélicos, y claros ejemplos son **Medal of Honor** o **Far Cry**; la verdad es que son muy buenos, pero a veces, debido a su alto grado de realismo, como que se vuelven predecibles o hasta aburridos. Por eso, SNK creó una franquicia en la que la guerra no se viera tan fría o cruel, sino al contrario, que el humor fuera una de las principales virtudes, y así nació **Metal Slug**, saga referente en las Arcadias y que por fin llega a una consola casera de Nintendo, y qué mejor que para el Wii.

Una década de disparos

En una industria que avanza tan rápidamente como es la de los videojuegos, nunca nos damos cuenta de que algunos juegos ya tienen bastante que salieron, como **Metal Slug**, que apareciera por primera vez en un local de Arcadias hace ya 10 años; ¿sorprendido? Pero lo bueno de este dato es que, a pesar de todo este tiempo, la saga se ha mantenido en el gusto de los jugadores en todo el mundo, y para conmemorar tan importante fecha, SNK Playmore ha decidido realizar una recopilación de toda la saga para Wii, en la que obviamente el gameplay se verá mejorado... pero ya nos estamos adelantando; primero veamos qué otras características contiene **Metal Slug Anthology**.



• Compañía: SNK Playmore. • Desarrollador: SNK Playmore.
• Clasificación: Teen. • Categoría: Acción. • Jugadores: 1-2.

Pelea por tus ideales

Estamos seguros de que por lo menos una vez has visto o jugado cualquier **Metal Slug**, pero debido a su constante acción, nos imaginamos que no debes tener ni idea de lo que sucede en la historia, ¿verdad? Pues bien, a diferencia de lo que muchas personas creen, todo sucede en un futuro alterno, donde dos grupos distintos, **The Regular Army** y **The Rebellion** quieren conquistar el planeta. El primero cuenta con mejores armas y equipos para la guerra, lo que los hace favoritos naturales, pero les falta algo que los de la rebelión sí tienen: corazón y ganas de triunfo. Con esto último, ya puedes intuir en qué equipo juegas: en el "débil".



La historia es muy buena para el tipo de juego al que pertenece, pero no se queda ahí, pues oculta muchas cosas extras, es decir, no se basa todo en el mismo argumento, sino que conforme vas pasando las misiones todo va cambiando, ofreciendo nuevos retos. Una historia que te ofrecerá muchos giros, aunque eso sí, no siempre serán predecibles, y muchas veces vas a quedar sorprendido de lo que estás viendo; sólo te podemos decir que estés preparado para enfrentar lo que sea.





Recuerda que los enemigos pueden atacarte a distancia con granadas.

La guerra tiene sus héroes

Al comienzo de la serie, sólo había dos personajes para elegir, **Marco Rossi** y **Tarma Roving**, los cuales eran muy similares tanto en movimientos como en aspecto; sí, ya sabemos que todos los soldados de la serie hacen exactamente lo mismo, pero a lo que nos referimos es a su agilidad para realizar dichos movimientos. Esto se mantuvo así por un largo rato, y no fue sino hasta **Metal Slug 4** cuando SNK por fin decidió ampliar las líneas de su batallón, con los personajes **Trevor** y **Nadia**; las diferencias entre ellos se notaban más que nada respecto a los puntos que te daban por eliminar a los enemigos, ya que cuando **Nadia** usaba algún arma especial, recibía cinco veces menos puntos que si lo hubiera hecho **Trevor**.





Aun con estos nuevos elementos, con las exigencias del mercado, la compañía tuvo que crear dos nuevos personajes para **Metal Slug 5**: nos referimos a **Fio** y a **Eri**; estos dos sin duda han sido los más carismáticos de la serie, y se han ganado el lugar como los consentidos de los jugadores; tan es así que a pesar del peso que tiene **Marco** en la serie, **Fio** se ha vuelto tanto o más popular que él, al grado de aparecer en otros juegos como, por ejemplo, en la serie **The King of Fighters**, donde la podemos seleccionar como striker.



Un cambio no siempre es malo

La dificultad en la serie se ha caracterizado por tener un nivel alto, y es que entre otras cosas, con un solo disparo, estás fuera de combate; pero ahora bien, algo que debes tomar en cuenta es que algunos ataques enemigos u objetos, lejos de perjudicarte, te benefician, dependiendo de tu habilidad. No, no enloquecimos, permítenos ponerte un par de ejemplos para que lo comprendas mejor; por decir algo, cuando una momia te ataca, tu cuerpo se cubrirá de vendas, y en este estado puedes saltar de manera más exacta; pero el que consideramos el mejor cambio es cuando recibes el ataque de un zombi... porque obviamente te transformas en uno, pero lo bueno es que además de que puedes seguir disparando, tendrás la cualidad de lanzar una especie de rayo con un alcance que te va a permitir caminar tranquilo por donde avances.

Un clásico instantáneo

Metal Slug es una de las franquicias más reconocidas en el mundo de los videojuegos, siendo uno de sus mayores méritos que a pesar de que siempre ha utilizado gráficos en 2D, logra atrapar al videojugador desde el primer momento. Fue todo un acierto por parte de SNK Playmore lanzarlo para el Wii, ya que permitirá que quien no había tenido oportunidad de vivir le experiencia, que ahora lo pueda hacer sin mayor problema y con un control mejorado. Ahora bien, algo que esperamos es que no sólo se quede en este título, sino que incluso se hagan más adaptaciones o hasta versiones exclusivas de sus éxitos más representativos, como **The King of Fighters** o **Samurai Showdown**... pero por lo pronto, este juego no lo puedes dejar pasar, te divertirás por siempre.





Para completar la misión no estás solo, cuentas con varios tipos de transporte.

Nunca te separes de tu armamento

Los enemigos salen de todos lados sin dejarte respirar, por lo que tienes que usar siempre de manera sabia tus armas; existen de varios tipos, por ejemplo, tenemos con la que comienzas, que aunque sus municiones son infinitas, los disparos no son muy poderosos ni rápidos, por lo que debes mantenerte atento cuando los enemigos que eliminaste desaparezcan, porque pueden dejarte alguna mejora o hasta un arma totalmente nueva. Entre las más comunes tenemos la Heavy Machine Gun, que te permite disparar de manera constante, o el lanzallamas, con el que puedes terminar con varios soldados al mismo tiempo; pero la que te va a sacar de más de un apuro, en el Rocket Launcher, tiene un alto poder destructivo, ideal para enfrentar a los jefes de escena.



Una nueva experiencia

Cuando juegas **Metal Slug**, todos tus sentidos deben estar alertas; como la acción es muy intensa, muchas son las veces que en las Arcadias saltamos o movemos el sistema para intentar "esquivar" un disparo; bien, ahora esto es una realidad en el Wii, que gracias al control nos va a permitir manejar a los personajes de una manera más intuitiva, ya que hasta el realizar los disparos será sólo cuestión de enfocar el objetivo en pantalla.

RANKING

1 — 10



Master: 9.0

Aún recuerdo cuando iba con mi hermano a jugar este título a las Arcadias, donde podíamos pasarnos todo el día sin aburrirnos, esto debido a las situaciones curiosas que se generan conforme avanzas; desde entonces siempre lo quise tener en mi casa, pero las versiones que salieron en aquellos tiempos, la verdad dejaban mucho que desear, o sea, "cargar" en medio de una escena no es nada divertido; en fin, lo bueno es que la espera valió la pena, y este compendio tiene todo lo que volvió a esta serie todo un hit de las "maquinitas"; debes tenerlo, sería un crimen perdértelo. ¿Habrá alguien que lo termine con una vida?



Crow: 8.0

SNK nos presenta el que será su primer título para el recién estrenado Wii, Metal Slug Anthology, un compendio de siete clásicos que nos ha hecho pasar grandes ratos de diversión en las Arcadias y que ahora los podremos disfrutar en la comodidad de nuestras casas. Me agrada mucho este tipo de títulos porque, pese a su sencillez, te remontan al estilo típico de antaño, sin complicarte con estrategias difíciles y orientándote más al estilo que lo hizo grande. Los gráficos lucen bien, aunque me hubiese gustado un retoque para el Wii; pero con las mejoras para el control y la variedad de escenas nos da como resultado diversión para rato.



Panteón 9.0

Aún recuerdo la primera vez que vi un Metal Slug; yo pensé en su momento que se trataba de una copia de Contra, pero con gusto pude constatar que se trata de una propuesta diferente y muy divertida para los que gustamos de la acción y los disparos. Con este compendio podrás revivir aquellas glorias de Metal Slug en tu Wii y entretenerte por un largo rato al estilo de la vieja escuela, cuando los juegos eran juegos y los hombres eran hombres. Si eres fan de la serie, no te lo puedes perder; es una buena alternativa para descansar de las aventuras choteadas y los intentos de crear "mundos novedosos en 3D".

Uno con el control

Por **Master**

Entre los retrasos de **Zelda Twilight Princess**, el E3, y la salida del Wii, sin darnos cuenta el año se nos fue rapidísimo: ya estamos en el último mes, diciembre, que es el que considero el mejor de todos. En esta ocasión no les voy a dar jugadas o combos ni voy a hablar de algún juego en específico -lo que no significa que no vaya a ayudarlos a ser mejores jugadores-; esta vez no. Lo que pasa es que al ser ésta una época que nos invita a la reflexión, les he preparado algo especial y que espero les agrade, y que como en cada sección, les doy la bienvenida a Uno con el Control.

La verdadera nueva generación

En estos momentos no se habla de otra cosa más que de la nueva generación de videojuegos; pero ¿se han puesto a pensar lo que realmente quiere decir esto?; o sea, ¿a qué le llaman cambio de generación?; ¿simplemente a la llegada de una nueva consola? En los tiempos modernos que se viven hoy en día, a veces los términos nos pueden confundir un poco; por eso hoy he decidido hablarles un poco de los cambios que ha vivido esta industria desde los tiempos del NES, además de compartirles mi visión acerca de lo que es una "nueva generación".

Hablando de computadoras, un cambio generacional se da en cuanto se cambia el tipo de procesador, es decir, al principio se usaban bulbos, después transistores, etc., pero en los videojuegos es distinto: aquí se dice que se vive un cambio de generación cada cinco años, cuando el procesador de un sistema es otro; pero si se dan cuenta, no cambia la manera en la que éstos trabajan, quizá su rendimiento se maximice, sin embargo, la estructura o el esquema bajo el que trabajan no se corrige.

Lo anterior fue sólo para ejemplificar y explicar un poquito lo que son las "generaciones". Ahora bien, ¿esto debería aplicar también a los videojuegos? Desde mi punto de vista creo que no. En un videojuego lo importante es la diversión que nos pueda brindar, por lo que aquí lo que debería contar más para indicar un cambio de generación es qué tanto el sistema puede ayudar a mejorar la experiencia de los jugadores, y qué tantas herramientas ofrece a los desarrolladores para intentar cosas novedosas.

Desde el año 2000, con Pokémon Stadium, Nintendo comenzó a hacer pruebas con la conectividad entre sus consolas portátiles con LAS caseras, pero no fue hasta la llegada del Nintendo GameCube que dicho concepto se perfeccionó mediante el juego TLOZ: Four Swords. Lo anterior es muestra clara de que Nintendo siempre está buscando diferentes maneras de enriquecer nuestra experiencia como jugadores.

El primer ladrillo...

Cuando salió a la venta el NES, vaya que se notó un cambio comparándolo con el Atari, y no sólo en cuanto a los gráficos sino también al potencial que se nos abría en ese momento ante nuestros ojos. Por un lado tuvimos el control que muchos pueden decir que sólo era un botón más que el Atari, pero lo importante fue la incorporación del Pad, que nos permitía ocho direcciones distintas en lugar de las cuatro de la otra consola. El inicio de la época dorada de los videojuegos comenzó aquí para muchos; algunas muestras de lo que se logró de manera creativa con esta consola son títulos como **Little Samson**, **Super Mario Bros. 3**, **Duck Hunt**, **Castlevania** o **Gyromite**, sólo por mencionar algunos.





La consagración

Al inicio de los años 90 llegó el Super Nintendo, superando las posibilidades de entretenimiento que ofrecía su antecesor, esto debido a un procesador del doble de capacidad, que permitía gráficos más realistas, al igual que un sonido excepcional. Si recuerdan, otra característica importante fue su control, que incorporaba más botones frontales además de un par de laterales, que nos daban un gran total de seis. Esto permitió que los licenciatarios pudieran plasmar de mejor manera sus ideas, y desde un comienzo se mostró con juegos como **Super Mario World, Donkey Kong Country, Killer Instinct, Street Fighter II, Mega Man X**, en fin, podría pasarme horas tan sólo nombrando títulos; a lo que quiero llegar es que la diversión seguía en aumento.





La máquina de la diversión

No hay mejor sobrenombre para el Nintendo 64 que el que encabeza este párrafo, que antes del Wii ostentaba el título a la consola más esperada de la Gran N de todos los tiempos. Este sistema era de 64 bits, nada que ver con los 16 del Super Nintendo; pero si tuviera que mencionar algo que fuera lo más representativo de este sistema, sería el control, el primero análogo de la historia, que nos permitía realmente sumergirnos en mundos en 3D. De los cambios que ha tenido la industria, en el Nintendo 64 se definieron muchos; hablar de sus juegos es motivo de orgullo... y es que imagínense: tiene a **The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Mario 64, Perfect Dark, Golden Eye 007, Banjo Kazooie**... sencillamente impresionante.







El Nintendo 64 fue objeto de polémica al no incluir tantos FMV (Full Motion Video) como en otras consolas, pero la realidad es que estos sólo son videos previamente grabados, en cambio los cinemas en tiempo real que desplegaba el N64, demostraban el verdadero potencial del sistema y lo pudimos notar en títulos como The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Conker's Bad Fur Day o Star Fox 64.

Hasta aquí, todo va bien, se nota una evolución en la diversión y los sistemas realmente apoyaban al desarrollador con nuevas herramientas; pero con la salida del Nintendo GameCube todo comenzó a cambiar, y es que si bien la consola ofrecía mayor potencial gráfico y nuevas técnicas de programación, nunca fueron explotadas al máximo debido a las tendencias que empezaban a proliferar en el medio, como los Casuals Gamers, la violencia injustificada, etc., lo que no fue impedimento para seguir viendo juegos extraordinarios como **Resident Evil 4, Metroid Prime** o **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, pero en menor medida, y lo peor es que eran las mismas fórmulas de siempre, de hecho, idénticas a las ya vistas en Nintendo 64, sólo que con mejores gráficos.



Se necesitaba un cambio

Poco a poco las nuevas características de las consolas se usaban más para impresionar al consumidor que para crear nuevos juegos, al grado de que en la generación de sistemas de 128 bits, las ideas frescas brillaron por su ausencia. La industria requería un nuevo giro, un verdadero cambio generacional, que no tuviera que ver con aspectos técnicos, sino con lo que siempre debió evolucionar: la diversión. Por tal motivo, Nintendo decidió hacer algo al respecto y su respuesta fue el Wii, que nos ofrece no nada más millones de polígonos o un sonido de miles de canales, sino que incluso nos brinda un nuevo modo de vivir nuestros juegos, y sobre todo y más importante, una oportunidad para recobrar esa magia y diversión que poco a poco algunas compañías fueron extinguiendo.

RE4 es la muestra clara de que se puede conjugar diversión y tecnología.

Por todo lo que acabo de decir, habrán notado que en cada generación el factor diversión fue siendo cada vez menos constante, o sea que conforme más avanzaba la tecnología, menos juegos buenos aparecían... ¿coincidencia? Para mí, no; lo que sucede es que con las nuevas tendencias los desarrolladores se enfocaban más en vender mediante la vista en lugar de por el gameplay. Así es que yo considero que en este momento hay dos vertientes: la nueva generación que es el Wii, ya que retoma lo importante, y la generación actualizada, que son las demás consolas donde veremos lo mismo de siempre, sólo que más bonito.

Con esto no estoy diciendo que se trate de malas consolas o que sus juegos lo sean, pero sí creo que por mucha tecnología que se tenga, si no se otorgan nuevas herramientas para potenciar la creatividad del programador, no sirve de nada.

Si recuerdan, en la época del NES y el SNES, las compañías no se "peleaban" por tener las mejores gráficas, sino el mejor juego, y esto se debía a que las capacidades del sistema estaban bien definidas desde un principio, por lo que para poder destacar no hacía falta una gran investigación técnica de la consola sino talento y visión para aprovechar las cualidades.

Así llegamos al final de Uno con el Control de diciembre. Espero que hayan disfrutado la variante que le di a la sección este mes, y que el mensaje que traté de hacerles llegar lo hayan comprendido. Cualquier comentario pueden mandarlo a juang@clubnintendomx.com Disfruten de este increíble mes, y recuerden que las cosas buenas no pasan solas. ¡Feliz Navidad y próspero Año Nuevo!

NINTENDO POWER
MINIGUÍA OFICIAL

Children of Mana

En Children of Mana para DS, la naturaleza se ha salido de control. Usa nuestra guía y tips para poner fin al caos.

Por Chris Hoffman

Mana se ha hilado en varios eventos durante los últimos capítulos del renombrado título de acción/RPG de Square-Enix. Afortunadamente, todo lo que necesitas para restaurar el orden puedes encontrarlo justo aquí: una guía para los ocho calabozos de juego (incluyendo batallas con los jefes), y los tips para fusionar gemas. Cuando las cosas se pongan difíciles, regresa a un nivel previo para ganar experiencia y dinero. No olvides que puedes hacer equipo con tres amigos más.



Mana Tower



La torre de Mana es el nivel de introducción del juego, por lo que muchos de los enemigos no son tan rudos. Si resultas lastimado, podrás curarte con un Gumdrop (o utilizando magia si es que compraste Wisp o Luna). Podrás repeler el ataque de los arqueros al manterer presionado el botón de espada.

Cajas

Para pasar por las cajas que copian tus movimientos (ver foto de la derecha), empuja o golpea los barriles. También puedes destruirlos con aproximadamente 90 tiros.





Jefe

Xangar

En la primera fase de la batalla, observa el radar para evadir los ataques de **Xangar** y golpéalo con tu espada cuando pare de emplear su magia. En la segunda fase, mantente cerca de la orilla norte de la meseta y bloquea sus ataques. Continúa la ofensiva contra **Xangar** cuando él realice sus poderosos hechizos.



Star Lake



El Star Lake puede parecer sereno, pero es extremadamente mortal. Los monstruos pueden causar mucho daño con sus ataques si es que no estás bien equipado y generar dolorosas espinas en el suelo. También, ten cuidado de los segmentos de pasto en movimiento, ya que éstos podrían atraparte. En la opción *multiplayer*, uno de los jugadores podrá cortar los obstáculos.

Impúlsate

Usa la habilidad *grapple* (mantén presionado el botón de golpe por unos segundos) para impulsarte sobre las espinas y atrapar ítems lejanos. Incluso puedes hallar objetos escondidos en los arbustos.



Jefe

Galem

Usa un *flail attack* para enganchar las esferas de plantas fuera del escudo de **Galem** y destrúyelas una por una. Una luz verde brillante significa que grandes ramas emergerán del piso para atacarte, así que mantente en movimiento para evadirlas. Cuando **Galem** tenga sólo tres esferas, él las enviará en conjunto para atacarte; destrúyelas. Confronta al jefe cuando sea vulnerable, después regresa antes de que el escudo se regenere.



FUSIÓN DE GEMAS

Ataque

Las gemas de ataque son reconocidas por su color rojo. No sólo pueden darte poder de ataque adicional, sino que también tendrán la capacidad de modificar tus ataques para volverlos más efectivos. Nota que aunque te presentemos sólo un recipiente por fusión de gemas, hay otras combinaciones interesantes.

Sword Expertise (Tamaño: 2x1)

Cuando se trate de atacar, la espada es la mejor arma por usar, y la gema Sword Expertise te dará todo su potencial. La gema incrementa el ataque de tu espada en un valor por ocho, permitiéndote golpear dos veces con cada *swing*, y también generar un *shock wave* cuando termines un combo.

Sonic Wave + Mighty Defense = Sword Expertise



Soul of the Gemma (Tamaño: 3x2)

La Soul of the Gemma incrementa tu valor de ataque por 25 puntos y agiliza tu defensa por 10. El punto clave es el gran tamaño de la gema; no podrás usar tantas gemas a menos que tengas el espacio necesario. Si requieres poder máximo, esta es una muy buena opción para ti.

Mighty Defense + Multiple Swings = Soul of the Gemma





FUSIÓN DE GEMAS

Adquisición

Las gemas anaranjadas afectan las cosas que adquieres en la batalla como los ítems, experiencia y dinero. Si quieres subir rápido de nivel, estas gemas son lo ideal. Las gemas de Adquisición no se encuentran de forma natural; sólo pueden ser obtenidas al fusionar una roja y una amarilla.

Heart of Progress (Tamaño: 2x2)

La gema Heart of Progress incremena en 50 por ciento la cantidad de experiencia que adquieres al derrotar a los enemigos. Necesitarás emplear mucho tiempo para elevar tus niveles y equipo, y para lograrlo de forma más rápida no hay nada mejor que el Heart of Progress.

Crystal of Strength | Crystal of Thought | Heart of Progress

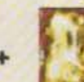





Drain Soul (Tamaño: 2x2)

La gema Drain Soul restaura automáticamente tu HP y MP equivalente a tres por ciento del daño que le hagas a los monstruos. El efecto puede ser benéfico y ahorrarte muchos ítems regeneradores de HP y MP, especialmente si lo usas en conjunto con una gema que agregue múltiples golpes a tus ataques.

Mighty Defense | Lore of Angels | Drain Soul





Fiery Sands

El área de Fiery Sands es mucho mayor que el de las anteriores, así que equípate con algunos ítems de curación, especialmente aquellos que eliminen el veneno. Aunque algunos enemigos están fuera de alcance, podrás golpearlos con tu recién adquirido arco y flechas; después recoge los tesoros que dejen mediante el *flail's grapple*.



Arenas movedizas

Normalmente no puedes cruzar los ríos de arenas movedizas sin la gema Virtue of Balance, pero si te golpea un enemigo o un cactus, podrás cruzar.





Jefe

Thaydol

La buena noticia sobre **Thaydol** es que no es tan poderoso como parece. Lo malo es que sus ataques son un tanto difíciles de esquivar. Dispárale al jefe con flechas en el punto adecuado, pero mantente listo para moverte en cualquier momento. Cuando él jale uno de sus brazos de regreso, corre hacia abajo para evadir el golpe y cuando mueva su cabeza hacia atrás y suene su rugir, corre hacia un lado para esquivar un ataque doble. Retrocede para librarte de los proyectiles de **Thaydol**.



Ice Citadel

Ice Citadel es traicionera debido tanto a los peligrosos enemigos como al hielo que impide tu movimiento. Procede lentamente a través de Citadel para que no te acorralen los enemigos y usa tu martillo para demoler los bloques de hielo. Sé cuidadoso con los cristales de luz azul, ya que podrán convertirte en un muñeco de nieve.



Pendiente resbaladiza

No podrás cambiar la dirección de los caminos de hielo azul a menos que estés equipado con la gema Virtue of Balance. De cualquier manera, si corres sobre el hielo diagonalmente, podrás maniobrar por las esquinas para luego llegar a sitios que de otra forma serían inaccesibles.





Jefe

Landmund

Landmund es vulnerable sólo cuando el rostro en el centro de su cuerpo emerge mientras se prepara para crear un hechizo o mandar un proyectil. Cuando el rostro empiece a succionar el aire, ve con la corriente y golpea a **Landmund** un par de veces con tus poderosas armas; después retrocede para esquivar los proyectiles. El ataque de giro del monstruo puede ser devastador, así que cuando él se transforme en una bola, observa el radar y quédate fuera del camino de **Landmund**.



Brightwood

Lo más peligroso en Brightwood son los hongos verdes que emiten gas venenoso; destrúyelos desde larga distancia o arroja enemigos hacia ellos con el martillo; así los envenenarás sin que te pase algo. En algunas áreas, encontrarás una X marcada que significa raíces viciosas, pero no te pasará nada si pasas entre éstos.



Tiempo del martillo

Algunos caminos son inaccesibles hasta que los expongas fuera del río, así que aplica un golpe con tu martillo cargado para presionar los interruptores. El martillo es útil también para retirar los troncos.





Jefe

Mana Storm

Aunque el **Mana Storm** está complementado por cuatro esferas de energía, éstas no te causarán daño si te mantienes a la distancia correcta. Puedes, de cualquier forma, usar el martillo para golpear las esferas de energía hacia la **Mana Storm**, lo cual afectará directamente al jefe. Cuando el espiral se retire y aparezca un núcleo rojo, utiliza todo tu poder para atacar directamente al enemigo.



The Ruins

La primera vez que te dirijas a las ruinas, entrarás directamente desde la villa. El área está repleta de poderosos enemigos, de los más peligrosos son unas bestias tipo toro, así que intenta eliminarlos primero. Ten muchísimo cuidado con las espinas escondidas debajo de las flores; una gema Virtue of Safety podrá evitar que te hagan daño.



Algo para todos

Muchas de las habilidades que aprendas en los niveles anteriores serán puestas en uso en las ruinas. Encontrarás ítems que puedes recoger con el gancho, plantas que ocultan Gleamwells y botones que podrás golpear con tu martillo para crear puentes. Una versión rosada de las ramas de Star Lake también estarán de regreso, pero te causarán menos daño cuando te atrapen.

Jefe

Revenants

Cuando **Revenants** se haya convertido en un monstruo más grande, tus ataques no lo podrán lastimar. Intenta aturdir a la bestia al atacar uno de sus cinco pilares, después usa tu martillo para golpear la punta del pilar destrozado para dañar al monstruo. Cuando **Revenants** esté separado, podrás dañar al que tenga los ojos rojos.



FUSIÓN DE GEMAS

Defensa

Gemas de defensa (tinte amarillo) incrementan tu protección contra ataques físicos y magia; también aumentan el efecto de los ítems curativos. Muchos de los beneficios están diseñados específicamente para el *multiplayer*, así que considera la fusión de gemas amarillas antes de aventurarte con tus cuates.

Glorious Blessing (tamaño: 3x3)

Nunca deberás preocuparte por tus niveles de HP o MP si tienes equipado el Glorious Blessing. La gema automáticamente regenera 6 HP y 6 MP cada tres segundos. Es de gran tamaño; sin embargo, no necesitarás usarla sino hasta que adquieras el cuadro de gemas más grande del juego.

Crystal of Thought + Lore of Angels = Glorious Blessing





Courage to Return (Tamaño: 3x2)

Normalmente cuando se te agota el HP en el modo individual, significa regresar a la villa. Pero si tienes una gema Courage to Return, serás revivido automáticamente con un Angel's Grail. Mientras tengas una dotación de dichos ítems, no podrás perder.

Lore of Angels + Lore of Angels = Courage to Return







Inteligencia

Las gemas azules son consideradas de inteligencia por aumentar tus capacidades de magia, pero éstas se enfocan en mejorar tu espíritu elemental más que tu IQ. Las gemas de inteligencia son más útiles para otorgar nuevos hechizos y reducir los costos de MP.

Might of the Spirits (Tamaño: 1x2)

Might of the Spirits eleva todos los elementos de magia (tanto de ataque como de apoyo) al nivel dos, sin importar qué espíritu elemental hayas seleccionado como tu auxiliar. Aunque sólo un recipiente es mostrado debajo, hay muchas combinaciones. Pride of the Spirits ofrece el mismo efecto.

Salamander's Favor + Undine's Favor = Might of the Spirits







FUSIÓN DE GEMAS

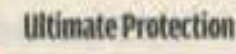
Status

Los calabozos en **Children of Mana** están repletos de peligros que causan efectos negativos en tu *status* y de otra forma impiden tu progreso, pero las gemas de *status* verde pueden detenerlo. Como las gemas de adquisición, no puedes encontrar gemas de *status*, ya que sólo las conseguirás por fusión.

Ultimate Protection (Tamaño: 3x2)

La gema Ultimate Protection es una de las más útiles en el juego ya que bloquea todos los efectos negativos. La gema es grande, pero sus resultados lo valen.

Crystal of Thought Crystal of Lore



 +  = 

Virtue of Safety (Tamaño: 2x2)

¿Cansado de que las molestas espinas te causen daño? Entonces equipa la gema Virtue of Safety para hacer que estés a salvo cuando camines sobre las espinas.

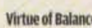
Crystal of Defense Salamander's Favor Virtue of Safety

 +  = 

Virtue of Balance (Size: 2x2)

Moverte por las arenas y el hielo no será problema una vez que equipes la gema Virtue of Balance gem. Serás capaz de pasar por terrenos peligrosos sin mayor peligro.

Crystal of Thought Salamander's Favor



 +  = 



Path of Life



Si aún no tienes un arco, compra uno antes de entrar al Path of Life; esta arma es buena para mantener alejados a los enemigos voladores. Evita las hierbas púrpura que causan efectos negativos al azar, así como también a las fisuras azules en el suelo donde habitan malévolas plantas.

Pilares

Los pilares de ataque púrpura (ver foto) pueden causar muchos problemas, pero si los golpeas con tu martillo, podrás cambiar la dirección de sus disparos.





Jefe

Mana Lord

La primera forma del **Mana Lord** no deberá representar mucho reto. Rodea al jefe para evadir sus ataques y golpéalo cada que tengas una oportunidad. En su segunda forma, el **Mana Lord** será mucho más rápido y podrá generar ataques masivos a gran velocidad, así que mantén tu distancia con respecto al jefe y ataca cuando se detenga para generar una magia.



Cosmic Rift

Todas tus habilidades serán puestas a prueba en el Cosmic Rift. Usa las esferas azules como armas al golpearlas con el martillo y dirigirlas hacia el oponente, y asegúrate de destruir los generadores de enemigos tan pronto como puedas. Como siempre, ten cuidado de dónde pisas y mantente pendiente de la criatura de ojo azul, ya que sus ataques de proyectiles son devastadores.



Batalla amistosa

En la novena zona del Cosmic Rift, te enfrentarás con algunos rostros familiares en una batalla de pequeños jefes. Mientras no te tengan rodeado, no deberás tener problemas para ganar.

Jefe

Scion of Mana

El **Scion of Mana** alterna dos diferentes métodos de ataque. En el primer caso, el jefe llena el área con flores y se teletransporta hacia uno de los puntos verdes del piso. Observa el radar para ver en dónde aparecerá. Usa una espada mejorada o el flail para cortar las flores y llegar al jefe, después atácalo tan pronto como te sea posible antes de que se le ocurra llamar a unas plantas hostiles como refuerzos.

En el segundo método de ataque, el **Scion** creará un laberinto de hierbas indestructibles antes de teletransportarse hacia la parte norte de esta área. Las enredaderas tratarán de atraparte, pero si te mantienes corriendo, ellas fallarán. Si estás cerca del jefe, podrás dispararle con flechas, pero así las enredaderas aprovecharán la oportunidad para atraparte.





En los videojuegos hemos encontrado muchos personajes que se han ganado un lugar en nuestros corazones. Héroes legendarios como **Link**, poderosas estirpes como la familia **Belmont**, plomeros bigotones quienes no necesitan presentación, feroces combatientes como **Ryu** o **Terry Bogard**, e inclusive bellas damiselas como **Peach**, **Samus** o **Chun Li**. Pero existen también aquellos quienes han sufrido cambios radicales no sólo en aspecto, sino también en su forma de ser y motivos para luchar; en esta ocasión veremos a **Sub-Zero**, cuyo camino ha tomado muchos giros, convirtiéndose en uno de los peleadores más enigmáticos de la afamada serie **Mortal Kombat**.



Sub-Zero

Originalmente, **Sub-Zero** era un orgulloso y leal miembro del clan **Lin Kuei**, un grupo de asesinos especialistas en artes marciales. Al igual que su hermano menor, él poseía el poder de congelar las cosas a voluntad, lo cual, añadido a su fría y calculadora personalidad, lo convertía en el más letal de los asesinos **Lin Kuei**. Su misión más memorable fue cuando el hechicero **Quan Chi** requirió de sus servicios para encontrar un mapa y posteriormente el amuleto de **Shinnok**. En medio de la aventura, **Sub-Zero** asesina a **Scorpion**, miembro del clan **Shirai Ryu**, némesis de los **Lin Kuei**, y el mismo **Quan Chi** termina con lo que queda de los **Shirai Ryu** y la familia de **Scorpion**, quien culpa de todo a **Sub-Zero**. Este último logra obtener el amuleto; es enviado por **Raiden** a recuperarlo. El guerrero **Lin Kuei** logra escapar de Netherealm con el amuleto, evadiendo a la **Brotherhood of the Shadow** (Hermandad de la Sombra), sirvientes de **Shinnok**. **Sub-Zero** pregunta a **Raiden** si realmente su alma es malvada, a lo que el dios del Trueno responde que sí, pero solamente él mismo puede decidir su destino. Al regresar al templo **Lin Kuei**, es requerido para una misión más: participar en un torneo llamado **Mortal Kombat**. En dicho lugar, **Scorpion** logra encontrarlo y acabar con su vida. Pronto, su hermano tomaría su lugar como el nuevo **Sub-Zero** y reformaría el clan **Lin Kuei**.

Datos helados:

• El nombre **Noob Saibot** es realmente Boon y Tobias al revés, los creadores del concepto **Mortal Kombat**. • Durante su tiempo como **Sub-Zero**, él odiaba ser llamado "ninja", refiriéndose a sí mismo como guerrero **Lin Kuei**; según él, los **Lin Kuei** estaban muy por encima de los ninjas comunes, especialmente de los **Shirai Ryu**. • Tanto **Sub-Zero** como **Noob Saibot** aparecieron en otros medios como los cómics de **Mortal Kombat**, en las películas, la serie animada y el programa live action **Mortal Kombat: Conquest**.

Hermanos distintos

El hermano menor de **Sub-Zero** tiene planes distintos para el clan; al ser nombrado **Grand Master**, decide reformar a los **Lin Kuei** y se convierten en grandes aliados para defender la Tierra. **Noob Saibot**, por su parte, se convierte en un asesino más cruel y despiadado que en su forma original, quien no se detiene ni siquiera ante su propio hermano.

Noob Saibot

De regreso a Netherealm, **Sub-Zero** se convierte en **Noob Saibot** y se une a la **Brotherhood of the Shadow**, irónicamente bajo el mando de **Shinnok**. Él obtiene nuevos poderes oscuros y deja atrás su poder congelante. **Noob Saibot** actúa como espía en los eventos de **Mortal Kombat II**, y en una serie de drásticos cambios debido a las resoluciones de los torneos, **Noob** toma partido con **Shao Khan** y después con los guerreros de Earthrealm. Nuevamente las cosas cambian y **Noob** regresa al bando de **Shinnok** al caer **Shao Khan**; pero al ser derrotado el dios caído, el misterioso guerrero de las sombras retorna con **Shao Khan**. Durante los eventos de **Deadly Alliance**, **Noob** hiere mortalmente a **Goro**. Con **Shao Khan** y **Shinnok** derrotados, por fin **Noob** tiene la oportunidad de perseguir sus propios intereses: reunir a una nueva legión de asesinos. En la fortaleza de **Khan** encuentra a **Smoke**, antiguo compañero de su hermano menor y lo reprograma para obedecerlo, comenzando su propia cruzada, sin saber que el destino le depara algo diferente.

UN PERSONAJE NOTABLE

El cambio de Sub-Zero a Noob Saibot le añadió más profundidad al personaje y a la historia de Mortal Kombat; aunque el hecho de decir que Noob era Sub-Zero hasta hace poco nos pone a pensar que realmente no estaba planeado así; de todos modos, es uno de los mejores personajes de la serie y bien se merecía su propio CN Profile.

MARIOKART® DS

¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Modo de un Jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos ítems de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los ítems que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.

Nintendo Wi-Fi Connection



¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea! Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.



NINTENDO DS.

ÚLTIMA PÁGINA
DICIEMBRE 2006

Se acaba el año, pero no Club Nintendo. El próximo mes te estaremos comentando sobre los mejores títulos que se anuncien para las diferentes consolas de Nintendo, así como las noticias que se vayan generando día a día. Te recordamos que los foros de Club Nintendo son gratuitos y podrás registrarte luego de completar unos sencillos pasos, dándote acceso a una de las mayores comunidades de videojugadores, con quienes podrás compartir tus experiencias o simplemente comentar sobre tus títulos favoritos.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Wii)

Se nota que la serie creada por Akira Toriyama llegó para quedarse en el corazón de los fans. Ahora con esta nueva entrega que nos presenta Atari, disfrutarás de las espectaculares batallas aéreas y los sorprendentes poderes que sólo tus personajes favoritos pueden realizar. Aquí se concentra toda la historia de **Dragon Ball Z**, además de incluir algunos personajes de la serie **GT**, todo esto con un total de más de cien gladiadores (héroes y villanos), volviendo a **Budokai Tenkaichi 2** uno de los principales exponentes en la historia de Goku. Los escenarios están diseñados completamente en 3D y muestran efectos visuales que realzarán las acrobacias y características propias de la franquicia. Y si a lo anterior le agregas la capacidad de generar los poderes especiales, como el Kamehameha, con el control remoto, tendrás diversión para rato.



Tony Hawk Downhill Jam (Wii)

Es raro ver cómo un título tan específico puede ser variante como **Tony Hawk**, no obstante de tratarse de un concepto de patinetas. Activision ha sabido darle los giros necesarios para siempre innovar en este campo. Antes lo vimos con **American Sk8land** y ahora en **Downhill Jam**. En esta ocasión recorrerás las calles de San Francisco (entre otras más) donde probarás tus habilidades al descender de las pendientes más impactantes, y claro, tendrás la oportunidad de realizar los diversos trucos y suertes que tanto te gustan. Ya sea que participes solo o con hasta tres de tus amigos más, aquí te pasarás un excelente día que se verá realzado con el excelente *soundtrack* que incluye temas como Different World, de Iron Maiden.



Far Cry Vengeance (Wii)

Por fin tendremos una entrega de esta exitosa franquicia de Ubisoft y lo mejor de todo es que es uno de los títulos de lanzamiento del Wii. En **Far Cry Vengeance**, tomarás el papel de **Jack Carver** y vivirás una de las misiones más espectaculares dentro de un juego tipo FPS, donde debes disparar, conducir, saltar y enfrenar a tus rivales con el apoyo del control remoto del Wii. En cuanto al aspecto visual, te comentamos que la compañía francesa hizo un gran trabajo al perfeccionar las texturas y darle valores muy reales a cada objeto del juego, lo cual te dará una visión plena del entorno, así como una completa inmersión en la historia al resaltar lo momentos de acción que, por cierto, están presentes en todo momento. Si quieres enterarte de todos los detalles de este título, no te pierdas nuestra próxima edición.





Nuestra celebración comenzó en octubre. En nuestra página en Internet puedes ver todo lo que ocurrió en nuestra fiesta de aniversario y en el Electronic Game Show. ¿Quieres enterarte?
Visita: www.clubnintendomx.com

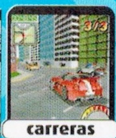
Ahora también...
Envía **KUALKE** al **927**(WAP) y navega en nuestro portal WAP desde tu TELCEL
TODO KUALKE EN TU MANO!
$0.85 IVA inc. Requiere WAP configurado.
Aplica tarifas transporte GSM.

kualke
www.kualke.com

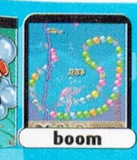
JUEGOS 33133 $15* IVA inc.

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al **33133** con el texto **JUEGO58** (espacio) y la referencia del juego que deseas descargar.
Ej: **JUEGO58 CARRERAS** *Requiere dos mensajes





Corre en las carreras callejeras mas famosas del mundo, corre en Street Race World.

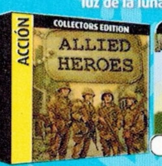



Disfruta con el puzzle de burbujas mas adictivo. Si lo pruebas, repites...




Lucha por tu alma bajo la luz de la luna llena.

¡Prepárate para disfrutar de la competición futbolística del año con Mundial!




Intenta el Mahjong Paradise. Un solitario oriental en tu celular.

Controla tu soldados y combina sus habilidades para acabar las misiones.



Los Locos Duendes están de vuelta, corriendo y saltando. Diversión para todos!

¡Destrozar ladrillos nunca había sido tan divertido!




Afina la puntería y protege tu ciudad con la ayuda de tu fusil de mira telescópica.

SONIDOS REALES 33133 $15 IVA inc.

INSTRUCCIONES
Envia un mensaje al **33133** con el texto **CLIP58** (espacio) la referencia del sonido real que deseas, (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej para Nokia: **CLIP58 SANTA NOK**

NAVIDEÑOS

NAVIDEÑOS	referencia
★ Jo jo jooo ¡shanta eshta borrashooo!	santa
¡¡¡Que naco!!! un celular interrumpe la letania	letania
★ ¡Órale mijo aviéntate por las naranjas!	dale
La guadalupana borracha	lupe
★ Un naco ligando en la piñata	ligue
¿Quieres ponche con piquete?	ponche
★ ¡Mugre panzón no trae regalos!	duende
Compadre, ¿Nos echamos el guadalupe reyes?	reyes
★ Cánticos navideños	xmas
Repique de campanas navideñas	campanillas

NUEVO!

NUEVO!	referencia
★ Contéstame mi cuateee, sino te doy la que te asfixia!	chabelo
Sonándose los mocos!	mocos
★ En salami tenemos el 30% de descuentooo!	carne
Sonido de un súper eructo!	eructo
★ Contéstame hermano lelo, sino me dan ñañaras!	lelo
Maldita rata no me quieres contestar verdad?	wash
★ Gatos en celo maullando en el techo	celo

KLÁSIKOS!

KLÁSIKOS!	referencia
★ ¡¡¡Aaayyy mis hijoossss!!!	llorona
¡¡¡Aaauuu aaauuu!!!	lobos
★ Hay tamales oaxaqueños calientitoooss!	tamales
Le traigo el CD de Paquita en formato MP3...	metro
★ El gaaasss!	gas
Fierro viejo que vendaaan...	fierro
★ Atrás de la raya que estoy trabajando...	merolico
¡Cómprate un bosque y piérdete!	pierdete
★ ¡Asssh! haz click y minimízate tonto...	click
Anda contéstame poco hombre...	laura
★ Gritos horripilantes!	terror2
Música tenebrosa	miedo1
★ Risa satánica	risatan
Persecución con golpes y gritos!	golpiza

TONOS 33133 $15 IVA inc.

INSTRUCCIONES
POLIFÓNICOS: Si tu celular es multimedia envía un mensaje al **33133** con el texto **POLI58** (espacio) la referencia del tono que deseas, (espacio) y por último escribe las tres primeras letras de la marca de tu cel.
Ej para Nokia: **POLI58 SENTIMEN NOK**
MONOFÓNICOS: Si tu celular es monofónico envía un mensaje al **33133** con el texto **TONO58** (espacio) la referencia del tono que deseas, (espacio) y por último escribe las tres primeras letras de la marca de tu cel.
Ej para Nokia: **TONO58 SENTIMEN NOK**

ROCK ZONE

ROCK ZONE	referencia
Sentimental\MODERATTO	sentimen
Narcisista por excelencia\PANDA	narcisista
Labios compartidos\MANÁ	labios
Frágil\ALLISON	fragil
Cita en el quirófano\PANDA	cita
In the shadows\RASMUS	rasmus
Cuando no es como...\PANDA	cuando
Helena\MY CHEMICAL ROMANCE	helena
Fear of the dark\IRON MAIDEN	fear
Disculpa los malos...\PANDA	disculpa
Be yourself\AUDIOSLAVE	yourself
Alive\P.O.D	alive
Hola\PANDA	hola
Come as you are\NIRVANA	comeas
Californication\RED HOT CHILLI	cali

NAVIDEÑAS

NAVIDEÑAS	referencia
Blanca navidad\POPULAR	blanca
El niño del tambor\POPULAR	tambor
Arre burro arre\POPULAR	arre
La marimorena\POPULAR	marimorena
Los peces en el río\POPULAR	beben
Noche de paz\POPULAR	nochepaz

HITS EN ESPAÑOL

HITS EN ESPAÑOL	referencia
Chiquilla\KUMBIA ALL STARS	chiquilla
Ni Freud ni tu mamá\BELINDA	freud
Ni una sola palabra\PAULINA RUBIO	niuna
Lo que tu digas\MOENIA	loquetu
Duele\KALIMBA	kduele
Más\DIEGO GONZÁLEZ	masdiego
Olvídame\MOTEL	olvidamot
Qué hago yo?\HA-ASH	que
Todos me miran\GLORIA TREVI	memiran
Volverte a amar\ALEJANDRA GUZMAN	amar
Regresa a mí\IL DIVO	ram
Dime ven\MOTEL	diven

REGGAETÓN

REGGAETÓN	referencia
Gangsta Zone\D. YANKEE & S. DOG	gansta
Angelito\DON OMAR	angelito
Rompe\DADDY YANKEE	rompe
Pobre diabla\DON OMAR	diabla
Ella y yo\DON OMAR	ellay
Rakata\WISIN & YANDEL	rakata
Ven bailalo\KHRIS Y ANGEL	bailalo
Tremendo culo\PITBULL	tremendo
Aquí está tu caldo\DADDY YANKEE	caldo

CINE & TV

CINE & TV	referencia
Pokemon\TV	pokemon
El exorcista\CINE	exorcista
Caballeros del Zodiaco\TV	caballeros
Marcha Imperial\STARWARS	vader
El chavo del 8\TV	chavo
Los simpsons\TV	simpsons
Expedientes X\TV	xfiles
Mazinger Z\TV	mazinger
Harry Potter\CINE	harry
Misión imposible\CINE	mision
El chapulín colorado\TV	chapulin
Los picapiedra\TV	flinstones
Superman\CINE	superman
Looney Tunes\TV	looney
Laboratorio de Dexter\TV	dexter
La familia Adams\TV	adams
Hakuna Matata\CINE	leon
Shrek\CINE	shrek
Heidi\TV	heidi
Indiana Jones\CINE	indiana
Scooby Doo\TV	scooby
James Bond 007\CINE	bond
Johnny Bravo\TV	johnny

TU NOMBRE 33133 $15* IVA inc.
Ponle tu nombre a tu imagen preferida

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al **33133** con el texto **NOMBRECOLOR58** (espacio), **TU NOMBRE** junto con la referencia de la imagen que deseas (espacio), y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. para Nokia: **NOMBRECOLOR58 MARTA18 NOK**






NUEVO! TEMAS 33133 $15* IVA inc.
Cámbiale el look a tu celular!

INSTRUCCIONES
Para cambiar el look de todas las pantallas de tu celular envía un mensaje al **33133** con el texto **TEMA58** (espacio) y la referencia del tema que deseas. Ej: **TEMA58 DRAGONTE** *Requiere dos mensajes







FOTOS 33133 $15 IVA inc.

INSTRUCCIONES
Envia un mensaje al **33133** con el texto **FOTO58** (espacio), y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar (espacio), y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular,
Ej. para Nokia: **FOTO58 SANTA01 NOK**

NAVIDEÑAS







DIVERTIDAS












ANIMADOS 33133 $15 IVA inc.

INSTRUCCIONES
Envia un mensaje al **33133** con el texto **ANIMA58** (espacio) la referencia de la ANIMACIÓN que deseas, (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej para Nokia: **ANIMA58 SANTA NOK**




Servicios Válidos únicamente para celulares Telcel. Ref. de marcas Motorola-MOT, Nokia-NOK, Panasonic-PAN, Sagem-SAG, Samsung-SAM, Sony Ericsson-SON, Pantech-PAN, Alcatel-ALC, BenQ-BEN, Siemens-SIE, LG-LG. Costo por mensaje al 77177 $6.00 IVA incluido. Costo por mensaje al 33133 $15 IVA incluido. Costo por mensaje al 7717 $50 IVA incluido. Zonas fronterizas aplica el 10% de IVA. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no se hace responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. LaNetro no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información realizada por el usuario será utilizada de forma confidencial, no difundiéndola a terceros a la transacción y/o al grupo LaNetro. Atención al cliente: LaNetro Mobile México S.A. de C.V., Sassoferrato # 64, Col. Alfonso XIII, Mixcoac México D.F. Tonos y Logos ofrecidos por LaNetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de contenido autorizado por Telcel. **Consultar compatibles en www.kualke.com**



Importante: para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible y cuente con acceso a WAP. Lada sin costo: Desde cualquier parte del pais: 018005035878 y desde México D.F. 56115724



LA ÚNICA TIENDA DONDE PUEDES COMPRAR RENTAR Y CAMBIAR VIDEOJUEGOS

COMPRA LA MEJOR SELECCIÓN:
COMPRA LA MEJOR SELECCIÓN DE CONSOLAS, JUEGOS Y ACCESSORIOS NUEVOS

JUEGA MAS Y PAGA MENOS:
A) RENTA LOS MEJORES VIDEOJUEGOS... PRUÉBALOS ANTES DE COMPRARLOS!
B) TE COMPRAMOS TUS CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS USADOS, ABONAMOS DINERO A TU CUENTA PARA QUE RENTES O COMPRES LO QUE QUIERAS EN LA TIENDA.
C) AHORRA CON LA MEJOR VARIEDAD DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS USADOS A LA VENTA.

EL MEJOR SERVICIO:
GAMERS QUE TE AYUDARÁN A ENCONTRAR TODO LO QUE ESTÁS BUSCANDO





BUSCA TU TIENDA MAS CERCANA EN WWW.GAMERUSH.COM.MX